

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Assauri, S. (2012). *Manajemen pemasaran: Dasar, konsep dan strategi*. CV Rajawali.
- Kotler, P. & Armstrong, G. (2018). *Principles of marketing* (7th ed.) United States of America: Pearson Education Ltd.
- Osterwalder, A., Pigneur, Y., & Clark, T. (2010). *Business model generation: A handbook for visionaries, game changers, and Challengers* (Y. Pigneur & T. Clark, Eds.). Wiley.
- Osterwalder, Alexander & Pigneur, Yves. (2014). *Business model generation*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Preece, J., Rogers, Y., & Sharp, H., (2019). *Interaction design: Beyond human computer interaction*. John Wiley & Sons.
- Sharp, H., Preece, J., & Rogers, Y. (2012). *Interaction design. oltre l'interazione uomo-macchina*. Apogeo.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan r&d – MPKK* (2nd ed.). Alfabeta.
- Wheeler, A., & Meyerson, R. (2024). *Designing brand identity: A comprehensive guide to the world of brands and branding*. Wiley.
- Wibisono, D. (2006). *Manajemen kinerja : Konsep, desain, dan teknik meningkatkan daya saing perusahaan* (11th ed.). Erlangga.

Jurnal

- Aliwinoto, C., Hedyani, M., Malinda, M. (2022). Analisis business model canvas usaha mikro kecil menengah toko jif bandung, indonesia. *Seminar Nasional Pariwisata dan Kewirausahaan (SNPK)*, 2(1), 173-182. <https://doi.org/10.36441/snpk.vol1.2022.35>
- Anggraini, T. R. (2017). Menulis dan mencatat dengan menggunakan metode peta pikiran (mind mapping). *Jurnal Bindo Sastra/Jurnal Bindo Sastra*, 1(1), 52-59. <https://doi.org/10.32502/jbs.v1i1.668>

- Brevi, F., Celi, M., & Gaetani, F. (2019). Creating moodboards with digital tools: a new educational approach. *Education and New Developments*, 509-511. <https://doi.org/10.36315/2019v1end115>
- Gozali, M., Setiawan, A., Nathania, A. (2019). Aplikasi pencarian pet hotel di surabaya dengan menggunakan metode simple additive weighting. *Jurnal Infra*, 7(2), 1-7. <https://publication.petra.ac.id/index.php/teknik-informatika/article/view/8798/7942>
- Hadiprawiro, Y. (2018). Desain logo dan maskot “difabel klaten” sebagai brand awareness kampanye sosial peduli masyarakat disabilitas di klaten, jawa tengah. *Deleted Journal*, 5(02), 135. <https://doi.org/10.30998/jurnal Desain.v5i02.2270>
- Hidayah, L. R., Shannen, Rahmadiva, A. S., & Pratista, T. A. (2022). Peran maskot untuk memperkuat identitas visual brand. *Jurnal Vicidi*, 12(1), 26-36. <https://doi.org/10.37715/vicidi.v12i1>
- Karja, I. W. (2021). Makna Warna. Prosiding bali dwipantara waskita: seminar nasional republik seni nusantara, 1(1), 110-116. Retrieved from <https://eproceeding.isi-dps.ac.id/index.php/bdw/article/view/260>
- Lailia, N. A. (2018). Perancangan batik cap untuk kain seragam Tea House Bale Branti. *Ornamen*, 15(1), 73-80. <https://doi.org/10.33153/ornamen.v15i1.2477>
- Maruta, H. (2018). Analisis break even point (bep) sebagai dasar perencanaan laba bagi manajemen. *JAS (Jurnal Akuntansi Syariah)*, 2(1), 9-28. <https://ejournal.stiesyariah bengkalis.ac.id/index.php/jas/article/view/129>
- Nurhayati, N., Aswar, A., & Arifin, I. (2018). Komik sebagai media pembelajaran matematika bagi siswa sekolah dasar. *Jurnal Imajinasi*, 2(2), 1-10. <https://doi.org/10.26858/i.v2i2.9550>
- Prasetya, Cindy, dan Budi Permadi Iskandar. 2014. Perceptual map of online fashion store. *Journal of Business and Management*, 3(4): 432-439. <https://core.ac.uk/download/pdf/304293802.pdf>
- Santoso. (2022). Implementasi Konsep dan Teknik UI/UX Dalam Rancang Bangun Layout Web dengan Figma. *Jurnal Infortech*, 4(2), 156-163. <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/infortech>

- Suharyanto, S., Indi, B., Sururi, M., Hikmatian, M., & Poltak, H. (2021). The analisa kelayakan usaha penangkapan ikan dengan pole and line pada km. Aspac 11. *Jurnal Airaha*, 10(01), 024–031. <https://doi.org/10.15578/ja.v10i01.235>
- Sukarno, B. R., & Ahsan, M. (2021). Implementasi strategi pengembangan bisnis dengan business model canvas. *Jurnal MANOVA*, 4(2), 51-61. <https://doi.org/10.15642/manova.v4i2.456>
- Sultan, R., & Hasbi, I. (2018). Analisis bisnis model kanvas pada kadatuan koffie bandung. *Almana: Jurnal Manajemen dan Bisnis*, 2(2), 116–123. <https://media.neliti.com/media/publications/284263-analisis-bisnis-model-kanvas-pada-kadatu-25172de1.pdf>
- Susanto, I. H., Subroto, I. M. I., Mustafa. (2022). Sistem rekomendasi pencarian tempat klinik hewan peliharaan menggunakan metode haversine dan metode topsis. *Jurnal Transistor Elektro dan Informatika*, 4(2), 109-118. <https://jurnal.unissula.ac.id/index.php/EI/article/view/27726>
- Winarko, S. P., & Astuti, P. (2018). Analisis cost-volume-profit sebagai alat bantu perencanaan laba (multi produk) pada perusahaan pia latief kediri. *Jurnal Nusantara Aplikasi Manajemen Bisnis*, 3(2), 9-21. <https://doi.org/10.29407/nusamba.v3i2.12143>

Website

- Adisty, N. (2022, November 5). *Mengulik perkembangan penggunaan smartphone di indonesia*. Diakses pada 10 Maret 2024 dari <https://goodstats.id/article/mengulik-perkembangan-penggunaan-smartphone-di-indonesia-sT2LA>
- Fadli, R. (2023, June 7). *Ini 5 manfaat grooming untuk kesehatan anjing peliharaan*. Halodoc. Diakses pada 25 Maret 2024 dari <https://www.halodoc.com/artikel/ini-5-manfaat-grooming-untuk-kesehatan-anjing-peliharaan>
- FC Fibreglass. (2023, June 13). *About - spesialis dibidang produk fiberglass*. FC-Fibreglass. Diakses pada 21 Mei 2024 dari <https://fcfibreglass.com/about/>

- Kemdikbud. (2022, March 28). *Mengenal tiga keunggulan kurikulum merdeka - Direktorat SMP*. Direktorat SMP. Diakses pada 25 Maret 2024 dari <https://ditsmp.kemdikbud.go.id/mengenal-tiga-keunggulan-kurikulum-merdeka/>
- Prasetyo, A. Y. ((2023, Agustus 3). *Peluang Bisnis Hewan Peliharaan di Indonesia*. Kompas. Diakses pada 25 Maret 2024 dari <https://www.kompas.id/baca/riset/2023/08/03/peluang-bisnis-hewan-peliharaan-di-indonesia>
- PT. Unicharm Indonesia Tbk. (2021). *Launching produk perawatan ekskresi peliharaan no.1 di jepang, deo-toilet untuk kucing & deo-sheet untuk anjing demi kehidupan pemilik dan peliharaan yang bersih dan sehat*. Siaran Pers, 1-3. Diakses pada 25 Maret 2024 dari <https://rm.id/baca-berita/etalase-bisnis/107738/unicharm-indonesia-luncurkan-deotoilet-untuk-kucing-dan-deosheet-untuk-anjing>
- Rakuten. (2023, February 13). *Ragam statistik hewan peliharaan di indonesia*. GoodStats. Diakses pada 11 April 2024 dari <https://goodstats.id/article/ragam-statistik-hewan-peliharaan-di-indonesia-GbtcU>
- Ridwan, P. P. (2023, Februari 13). *Ragam statistik hewan peliharaan di indonesia*. goodstats. Diakses pada 21 Mei 2024 dari <https://goodstats.id/article/ragam-statistik-hewan-peliharaan-di-indonesia-GbtcU>
- Sihombing, R. (2022, January 11). *Menjaga lingkungan sehat dengan hewan peliharaan*. Media Indonesia. Diakses pada 25 Maret 2024 dari <https://mediaindonesia.com/weekend/463617/menjaga-lingkungan-sehat-dengan-hewan-peliharaan>
- Hentihu, M. T. R. (2021). *Perbedaan antara ia (information architecture) vs ixd (interaction design)*. Diakses pada 10 Mei 2024 dari <https://sis.binus.ac.id/2021/10/08/perbedaan-antara-ia-information-architecture-vs-ixd-interaction-design/>

Simetris Digital Printing (n.d.). *Tentang-perusahaan*. Diakses pada 15 Maret 2024 dari <https://simetrisdigitalprinting.com/page/Tentang-Perusahaan>

TGM Research. (2023). *Tgm pet care survey in indonesia 2023*. Diakses pada 20 April 2024 dari TGM Research: <https://tgmresearch.com/pet-care-survey-results-inindonesia.html>

UD. Rido Helm. (n.d.). *Supplier helmet , aksesoris helm , helm custom/ branding*. Diakses pada 15 Mei 2024 dari *Rido Helm*. <https://www.helmrido.com/>

Universitas Stekom. (n.d.) Diakses pada 20 Maret 2024 dari <https://desain-komunikasi-visual-s1.stekom.ac.id/informasi/baca/Bagaimana-Arti-Warna-dan-Symbolisme-pada-Merek/036bca26f0c0952e0f0ceb6a08af9ae6ffc1ec57>

Materi Kuliah

Plattner, H. (n.d). *An introduction to design thinking process*. Stanford University. <https://web.stanford.edu/~mshanks/MichaelShanks/files/509554.pdf>

