

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Benyon, D. (2019). *Designing user experience: a guide to hci, ux, and interaction design, fourth edition*. United Kingdom: Pearson Education Ltd
- Kotler, P. & Armstrong, G. (2018). *Principles of marketing 7th edition*. United States of America: Pearson Education Ltd.
- 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*. Indianapolis, Pindiana: John Wiley & Sons.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Jurnal

- Aliwinoto, C., Hediyan, M., Malinda, M. (2022). Analisis Business Model Canvas Usaha Mikro Kecil Menengah Toko JIF Bandung, Indonesia. Seminar Nasional Pariwisata dan Kewirausahaan (SNPK), 1, 173-182. <https://doi.org/10.36441/snpk.vol1.2022.35>
- Callista, C.C. (2021). Perancangan Motion Graphic Mengenai Grooming pada Anjing Peliharaan. (Skripsi Sarjana, Universitas Multimedia Nusantara). <https://kc.umn.ac.id/id/eprint/17393/>
- Gozali, M., Setiawan, A., Nathania, A. (2019). Aplikasi Pencarian Pet Hotel di Surabaya dengan Menggunakan Metode Simple Additive Weighting. *Jurnal Infra*, 7(2).
- Maruta, H. (2018). Analisis Break Even Point (BEP) Sebagai Dasar Perencanaan Laba Bagi Manajemen. *JAS (Jurnal Akuntansi Syariah)*, 2(1), 9-28. <https://ejournal.stiesyariahbangkalis.ac.id/index.php/jas/article/view/129>

- Murray, A., & Scuotto, V. (2016). The business model canvas. *Symphony, Emerging Issues in Management*, (3), 94–109.
<https://doi.org/10.4468/2015.3.13murray.scuotto>
- Nugraha, D. (2017). Pembangunan aplikasi mobile android untuk pelayanan antar jemput pet grooming pada zoom pet care. *Skripsi Diploma, Universitas Komputer Indonesia*. <https://repository.unikom.ac.id/51887/>
- Pierre. (2020). Perancangan identitas visual kemenparekraf indonesia. *Skripsi Sarjana, Universitas Multimedia Nusantara*.
<https://kc.umn.ac.id/id/eprint/14520/>
- Plattner, H. (2009). An introduction to design thinking process guide. *Hasso Plattner Institute of Design*.
<https://web.stanford.edu/~mshanks/MichaelShanks/files/509554.pdf>
- Prasetya, Cindy, dan Budi Permadi Iskandar. 2014. Perceptual map of online fashion store. *Journal of Business and Management*, 3(4): 432-439.
- 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>
- Santoso, H. B., Schrepp, M., Isal, R. Y. K., Utomo, A. Y., & Priyogi, B. (2016). Measuring user experience of the student-centered e-learning environment. *The Journal of Educators Online-JEO*. 13(1).
<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1087680.pdf>
- 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 koffee bandung. *Almana: Jurnal Manajemen dan Bisnis*, 2(2), 116–123.

- Susanto, I. H., Subroto, I. M. I., Mustafa. (2022). Sistem rekomendasi pencarian tempat klinik hewan peliharaan menggunakan metode haversine dan metode yopsis. *Jurnal Transistor Elektro dan Informatika*, 4(2), 109-118.
- Sutanto, R. P. (2022). Analisis user flow pada website pendidikan studi kasus website dkv uk petra. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 22(1), 41-51. DOI: 10.9744/nirmana.22.1.41-51
- Suyatna, A. (2022). Analisis penerapan segmenting, targeting, dan positioning pada andre resto and café pekanbaru. *Skripsi Sarjana, Universitas Islam Ria*). <https://repository.uir.ac.id/14593>
- Vahreza, M. T. (2020). Perancangan aplikasi untuk adopsi hewan peliharaan berbasis android. *Skripsi Sarjana, Universitas Dinamika Bangsa*. <http://repository.unama.ac.id/1451/>
- 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*. Goodstats. <https://goodstats.id/article/mengulik-perkembangan-penggunaan-smartphone-di-indonesia-sT2LA>
- Amazon, A. (2023, Agustus 28). *Mood board: tempat berkumpulnya imajinasi dan desain baru*. Look Media. <https://lookmedia.co.id/mood-board/>
- Anwar, B. L. (2023, Desember 27). *Bedah suatu konsep dengan mind mapping: definisi, manfaat, jenis dan cara membuatnya*. Telkom University. <https://telkomuniversity.ac.id/bedah-suatu-konsep-dengan-mind-mapping-definisi-manfaat-jenis-dan-cara-membuatnya/>

- Dam, R. F., & Teo, Y. S. (2023, Februari 21). *5 common low-fidelity prototypes and their best practices*. Interaction Design Foundation.
<https://www.interaction-design.org/literature/article/prototyping-learn-eight-common-methods-and-best-practices>
- Elfreda, J. (2021, April 8). *The resilient indonesian pet food market during covid-19 pandemic*. Bright Indonesia. <https://brightindonesia.net/2021/04/08/the-resilient-indonesian-pet-food-market-during-the-covid-19-pandemic/>
- Hentihu, M. T. R. (2021, Oktober 8). *Perbedaan antara ia (information architecture) vs ixd (interaction design)*. Binus University.
<https://sis.binus.ac.id/2021/10/08/perbedaan-antara-ia-information-architecture-vs-ixd-interaction-design/>
- Inreraction Design Foundation – IxDF. (2016, Juni 2). *What is information architecture (ia)*. Interaction Design Foundation <https://www.interaction-design.org/literature/topics/information-architecture>
- Kusuma, L. (2021, September 13). *Mengenal ux honeycomb*. Binus University.
<https://sis.binus.ac.id/2021/09/13/mengenal-ux-honeycomb/>
- Nielsen, J. (2012, Juni 3). *How many test users in a usability study?*. Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/how-many-test-users/>
- Prasetyo, A. Y. ((2023, Agustus 3). *Peluang bisnis hewan peliharaan di indonesia*. Kompas.
<https://www.kompas.id/baca/riset/2023/08/03/peluang-bisnis-hewan-peliharaan-di-indonesia>
- Rahayu, A. C., & Laoli, N. (2021, Desember 29). *Uni-charm Indonesia (ucid) luncurkan produk higienis untuk hewan peliharaan*. Kontan.
<https://industri.kontan.co.id/news/uni-charm-indonesia-ucid-luncurkan-produk-higienis-untuk-hewan-peliharaan?page=all>

Ridwan, P. P. (2023, Februari 13). *Ragam statistik hewan peliharaan di indonesia*. Goodstats. <https://goodstats.id/article/ragam-statistik-hewan-peliharaan-di-indonesia-GbtcU>

TGM Research. (2023). *Tgm Pet care survey in indonesia 2023*. TGM Research. <https://tgmresearch.com/pet-care-survey-results-inindonesia.html>

