

DAFTAR PUSTAKA

- Ahadi, M. F., & Amrulloh, A. (2023). *Penerapan Metode Design Thinking dalam Perancangan Aplikasi Pemesanan Galon*. 8, 290–306.
- Aji, D. S., & Indrawati. (2024). Pengaruh Revitalisasi Pasar Jongke Surakarta Terhadap Pendapatan dan Kondisi Lingkungan Kios-Kios di Sekitarnya. *Siar-V*, 1027–1035.
- Ansori, S., Hendradi, P., & Nugroho, S. (2023). *Penerapan Metode Design Thinking dalam Perancangan UI / UX Aplikasi Mobile SIPROPMAWA*. 4(4). <https://doi.org/10.47065/josh.v4i4.3648>
- Aulia, M. F. (2024). *Skema Perancangan Wayfinding – Signage bagi Desain Komunikasi Visual Pendahuluan*. 11(2), 367–384.
- Chantika, R., Husania, P. M., Syahvina, T., Dini, R., Sitorus, S. R., & Sri, P. (2025). *Jurnal Publikasi Ilmu Komputer dan Dampak Warna dan Tipografi terhadap Kenyamanan Pengguna dalam Desain Antarmuka Digital*.
- Dewi, N. R., Budiati, K. A., Widyastutik, W., Rostanti, A., & Saharuddin, E. (2026). *Dampak Revitalisasi Pasar Sentul terhadap Aktivitas Sosial Ekonomi di Yogyakarta The Impact of Sentul Market Revitalization on Socio-Economic Activities in Yogyakarta*. 8(1), 12–21. <https://doi.org/10.31289/jipikom.v8i1.6529>
- Di, K., & Tasikmalaya, K. (2023). *PENERAPAN PEMASARAN DIGITAL PADA USAHA MIKRO*. 6(1), 34–40.
- Febriani, G. (2022). Wayfinding Sebagai Media Penunjang Destination Branding Kampung Kreatif Dago Pojok. *Jurnal Bahasa Rupa*, 5(2), 177–186. <https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v5i2.1014>
- Kusumaningdyah, N. T. (2022). *Pengembangan Desain UI / UX Pada Aplikasi Kampanye Sosial Berbasis Mobile Menggunakan Figma Software*. 3(3), 145–152.
- Lukitasari, E. H., Rohhandoyo, M. A., & Fauzan, M. A. (2025). Piktogram Berbasis Design Thinking: Tingkatkan Pengalaman Pengunjung Pasar Jongke Surakarta. *Besaung : Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 10(3), 754–776. <https://doi.org/10.36982/jsdb.v10i3.5593>
- Natania, K. E., Prasida, T. A. S., & Bezaleel, M. (2023). *Filter Instagram sebagai Media Promosi Soft Selling Bagi Dusun Semilir*. 23(2), 89–98. <https://doi.org/10.9744/nirmana.23.2.89-98>
- Nurapriliani W., N., & Achmad Nawawi, D. (2024). Analisis Efektivitas Desain Signage Wayfinding System Taman Ismail Marzuki Jakarta. *Jurnal Visual Ideas*, x, 104–111. <https://journal.widyatama.ac.id/index.php/visualideas/article/download/2087/1128/8176>

- Octaviana, S., Sugharti, E., Kajian, I., Wayfinding, S., Jalan, D., Afrika Bandung, A., Sari, S. O., Sugiharti, E., & Septiani, S. (2024). Kajian Sistem Wayfinding Di Jalan Asia Afrika Bandung. *Jurnal Arsitektur ARCADE*, 8(3), 264. <https://www.seputaranjalan.blogspot>.
- Prakoso, Y. B., & Rolalisasi, A. (2025). *Revitalisasi Pasar Tradisional di Indonesia : Studi Kasus Pasa Ateh Bukittinggi dan Pasar Prawirotaman Yogyakarta*. 4(1), 1–8. <https://doi.org/10.37477/lkr.v>
- Prasetya, A. J., & Yurisma, D. Y. (2024). *Environmental Graphic Design for The MPU Tantular Museum Using a Design Thinking Approach*. 2024, 91–96. <https://doi.org/10.11594/nstp.2024.4116>
- Putrinda, T., Damayantie, I., & Rezasyah, E. (2026). *Perancangan identitas visual kelurahan Duri Kepa berbasis data lapangan melalui pendekatan design thinking dalam mendukung komunikasi visual publik*. 13(3), 812–823.
- Ratnawati, I., & Malang, U. N. (2022). *Challenges to Batik 's Existence : Preserving Philosophical Values Against Accelerated Batik Production*. 2022, 56–61. <https://doi.org/10.18502/kss.v7i13.11644>
- Rohman, A. (n.d.). *REVITALISASI PASAR RAKYAT SEBAGAI UPAYA MENJAGA EKSISTENSI PASAR TRADISIONAL* *Revitalization of People 's Markets as an Effort to Keep The Existence of Traditional Markets*.
- Salsabil, J. F. (n.d.). *Cultural Gateway Yogyakarta Prambanan : Revitalisasi Berbasis Komunitas untuk Memulihkan Ekologi Interaksi Sosial di Pasar Tradisional Prambanan*. 9522, 123–134.
- Signage, P., & Wayfinding, D. (2024). *Besaung : Jurnal Seni , Desain dan Budaya Besaung Jurnal Seni , Desain dan Budaya*. 9(2), 225–234.
- Teknologi, I., Angelina, K., Sutomo, E., & Nurcahyawati, V. (2023). *Jurnal Desain UI UX Aplikasi Penjualan dengan Menyelaraskan Kebutuhan Bisnis menggunakan Pendekatan Design Thinking using Design Thinking Approach*. 5, 70–78.