

Daftar Pustaka

- Abdurrozzaq H. dkk. (2022). *Bisnis Kreatifitas Dan Inovasi*.
- Afkar, M. A., & Yusmaneli. (2023). *Model Bisnis TikTok Shop dan Implikasinya terhadap Ekonomi Digital di Indonesia*.
- Amarullah, Rustan dkk. (2024). *Policy Paper : Pembangunan Ekonomi Digital Yang Inklusif Dan Berkelanjutan Dalam Mendorong Kemajuan Daerah Tahun 2024*.
- Atilla, Ergin & Coskun, Yelkin Diker. (2024). *Design Thinking Scale Development: Assessing Reliability and Validity*
- Bender-Salazar, Rahmin. (2023). *Design thinking as an effective method for problem-setting and need finding for entrepreneurial teams addressing wicked problems*
- Chaniago, Harmon. (2021). *Manajemen Ritel & Implementasinya*.
- Daymond, Jarryd & Knight, Eric. (2023). *DESIGN THINKING IN BUSINESS AND MANAGEMENT: RESEARCH HISTORY, THEMES, AND OPPORTUNITIES*
- Dian, Widiyati., Hasanah, Neneng., Napisah. (2023). *Teknik dan strategi menghitung HPP dalam rangka eskalasi penjualan pada UMKM Gading Bersinar Depok*
- Efremov, Jordan., Kertakova, Marija., Kuzmanovska, Vangja Dimitrijeva. (2022). *Different Aspects Of Fashion*.
- Febriasari, Puty., Jesajas, Thea Geneveva Josephine., Edo, Dapit. (2024). *Fenomena Thrifting dari Perspektif Gen-Z Indonesia: Pendekatan Metode Campuran*
- Fiantika, Feny Rita., dkk. (2022). *METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF*
- Firli, Ogi Maulana., Sukoco, Iwan., Muftiadi, Anang, (2021). *Penerapan Design Thinking Dalam Inovasi Tempat Bertransaksi Jual Beli Barang Pada Toko Online Thrifter.Things*
- Fitriyani, D., Nugraha, Farrel A., Ramadhan, F. (2024). *Integrasi Sistem Informasi Manajemen: Sinergi Tiktok Shop dan Tokopedia dalam E-Commerce Indonesia*.
- Fuller, Melissa., Kamans, Elanor., van Vuuren, Mark., Wolfensberger, Marca., de Jong, Menno D.T. (2021). *Conceptualizing Empathy Competence: A Professional Communication Perspective*
- Haris, Dani & Welsa, Henny., (2018). *Kualitas Dan Desain Produk Dalam Meningkatkan Kepuasan Dan Loyalitas Konsumen (Studi Kasus Baju Dagadu Yogyakarta)*.

- Ihya Ulumuddin dkk. (2013). *Kebudayaan Indonesia: Lestarkan Apa Yang Hendak Dilestarikan ?*
- Ishak, Aulia & William. (2019). *Riset Pasar untuk Mengetahui Kebutuhan Konsumen*
- Kevin Simanjuntak., Rianitas Puspita Sari. (2023). *Analisis Sistem S-Commerce pada Tiktok Shop untuk Meningkatkan Daya Saing Menggunakan Metode SWOT.*
- Kuhlman, Tom & Farrington, John. (2010). *What is Sustainability?*
- Lauff, Carlye A., Kotys-Schwartz, Daria., Rentschler, Mark E. (2018). *What is a Prototype? What are the Roles of Prototypes in Companies?*
- Lin, Xuanzhu. (2024). *Explore Global Fashion Trends And Cultural Influences.*
- Liudmyla, Varianytsia., Olha, Kostiuk., Iryna, Prodan., Oksana, Hetman., Olena, Krutko. (2022). *Design Thinking as an Innovative Method of Formation of Creativity Skills in Students of Higher Education*
- Luchs, Michael G. (2015). *A BRIEF INTRODUCTION TO DESIGN THINKING*
- McCormick, H., Cartwright, J., Perry, P., Barnes, L., Lynch, S., & Ball, G. (2014). Fashion retailing - Past, present and future. *Textile Progress*, 46(3), 227–321. <https://doi.org/10.1080/00405167.2014>.
- Mirza, Mohamad., Verma, Ashutosh., Kee, Daisy Mui Hung., Awatif., Qistina, Farah Nur., Aswadi, Muhammad Khairul. (2020). *The Key Success Factors: A Case Study of UNIQLO.*
- Mootee, I. (2013). *Design Thinking For Strategic Innovation.*
- Müller-Roterberg, C. (2018). *Handbook of Design Thinking.* <https://www.researchgate.net/publication/329310644>
- Muslim, S., Muktar., Diansah, S. (2023). *Implikasi Hukum Penutupan TikTok Shop terhadap Regulasi Hukum Bisnis di Indonesia.*
- Nagari, Anake dkk. (2024). *MANAJEMEN LOGISTIK DAN RANTAI PASOKAN*
- Nasir, Süphan. (2015). *Customer Acquisition Management Strategies.*
- Neny R dkk. (2024). *E-Commerce.*
- Nugroho, Anton Priyo., dkk. (2022). *METODE PENELITIAN ILMU SOSIAL*
- Nurhadi, Ahmad. (2023). *Strategi Pemasaran (Marketing Strategy)*
- PDSI, Kementerian Perdagangan RI. (2024). *Perdagangan Digital (E-Commerce) Indonesia* Periode 2023.

<https://satudata.kemendag.go.id/ringkasan/produk/perdagangan-digital-e-commerce-indonesia-periode-2023>

- Permana, Demas Chandra., Ferdiansyah, Radinald., Safira, Fayza Putri., Gumilang, Zayid Thoriq Ali., Pangestu, Ariya Jembar., Rozak, Rama Wijawa Abdul. (2023). *OTOMASI INDUSTRI SEBUAH PELUANG ATAU ANCAMAN*
- Prabawani, Bulan. (2016). *BUSINESS SUSTAINABILITY dan Peran Triple Helix dalam Industri*
- Pratama, Mario Putra., Ramli, Abdul Haeba., Mariam, Siti. (2023). *Customer Engagement, Customer Satisfaction, Customer Commitment And Customer Loyalty*
- Priscillia, Monica., Achdiani, Yani., Abdullah, Mirna Nur Alia. (2024). *Kesadaran Tren Fast Fashion pada Remaja di Kota Bandung*
- Purnama, Dian., Muchlis, Saiful., Waso, Andi. (2019). *Harga Pokok Produksi Dalam Menentukan Harga Jual Melalui Metode Cost Plus Pricing Dengan Pendekatan Full Costing (Studi pada PT. Prima Istiqamah Sejahtera di Makassar)*
- Putra, Novi Pradhana. (2017). *VISUAL BRANDING KAOS MESEM SITHIK*
- Putra, Rizaldi., Pebiansyah, Ade Oki., Sulaeman, Lambok Rommy., Nurali., Utama, Deni. (2023). *APPLICATION OF DESIGN THINKING AND PROTOTYPE METHODS IN THE DESIGN OF MOBILE-BASED HIJAB E-COMMERCE APPLICATIONS:CV REN*
- Rahmanto, Anugrah Nur et al., Putri, Ika Kusumaning., Millania, Mardhiyah. (2023). *PENERAPAN DESIGN THINKING DENGAN USABILITY TESTING MENGGUNAKAN SYSTEM USABILITY SCALE PADA ANTARMUKA APLIKASI 'CURHAT'*
- Rika Nugraha & Roni Nursyamsu. (2020). *Batik Tulis Paseban Dalam Makna Visual*
- Safitri, Nur Laili., Baktiono, R. Agus., Damayanti, Elok., Arimbawa, I Gede. (2021). *The Influence of Work Motivation and Compensation on Employee Performance in PT Delami Brands Kharisma Busana Surabaya*
- Sammut-Bonnici, Tanya. (2015). *Brand and Branding*
- Saraswati, R.A. Dita., Damayanti, Nuning Yanti., Waspada, Agung Eko Budi. (2021). *PROSES IDEASI DAN INTERAKSI DARING DALAM KELAS DESAIN SEBAGAI SOLUSI MASA PANDEMI*
- SEA. (2022). *Sea Sustainability Report 2022*. <https://www.sea.com/sustainability>
- Sevil, Ümran dkk. (2018). *Culture And Society*.

- Shifra, Nasya Faza Cahya. (2023). *Analisa keberhasilan produk pakaian asal Jepang: Eksistensi brand UNIQLO di Indonesia*
- Silvira, Melva & Riswanto. (2023). *Advertising in Instagram Social Media*
- Srihardi, Muhammad Rizky., Pratama, Dendi., Muntazori, Ahmad Faiz. (2021). *Kajian Motif Batik Betawi Seraci Khas Bekasi.*
- Syukur, Moh Rezky., Muhammad, Dian., Chairuddin., Herwanto, Patah. (2024). *Penerapan Metode Design Thinking dalam Perancangan UI/UX pada Aplikasi Pinteks Kursus Online Bisnis dan Teknologi*
- Tarigan, Wico J., dkk. (2024). *KEWIRAUSAHAAN*
- Tim Penulisan Naskah Pengembangan Media Kebudayaan Jawa Barat. (1977). *Sejarah Seni Budaya Jawa Barat II.*
- Trisnawati, Tri Yulia. (2011). *Fashion Sebagai Bentuk Ekspresi Diri Dalam Komunikasi.*
- Tschimmel, Katja. (2012). *Design Thinking as an effective Toolkit for Innovation*
- UNCTAD. (2024). *Digital economy report.* <https://unctad.org/publication/digital-economy-report-2024>
- Wardhana, Aditya. (2021). *BRAND MANAGEMENT IN THE DIGITAL ERA – EDISI INDONESIA*
- Wardhana, Aditya. (2024). *Brand Management In The Digital Era – Edisi Indonesia.*
- Wardhana, Aditya. (2024). *Customer Relationship Management In The Digital Edge–Edisi Indonesia.*
- Wardhana, Aditya. (2024). *E-Commerce In The Digital Edge – Edisi Indonesia.*
- Wardhana, Aditya. (2024). *Penetapan Harga Produk.* <https://www.researchgate.net/publication/380632934>
- Wardhana, Aditya. (2024). *PERILAKU KONSUMEN DI ERA DIGITAL*
- Wardhana, Aditya., (2024). *CONSUMER BEHAVIOR IN THE DIGITAL ERA 4.0 EDISI INDONESIA*
- Winata, Apsa Pandu., Vande, Ady Bagoes Jagat Satria., Faristiana, Andhita Risko. (2023). *Pengaruh Kebudayaan K-Pop Terhadap Mode Pakaian Remaja Di Ponorogo.*
- Yuliastuti, Hilda dkk. (2024.) *Manajemen Bisnis Ritel*
- Zulfah., Mumtahanah., Husnussaadah. (2022). *ANALISIS DATA KUALITATIF: Teori dan Terapan*