

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Abdillah, L. A. (2022). *Peranan Media Sosial Modern*. Palembang: Bening media Publishing.
- Agustina, R., & Hutabarat, Z. S. (2023). *Teknik peta pikiran (mind mapping): motivasi belajar melalui keterampilan menulis*. Purbalingga: Eureka Media Aksara.
- Alma, B. (2006). *Pengantar Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Arif, A. (2012). *Dasar-Dasar Pemasaran Bank Syariah*. Bandung: Alfabeta.
- Assauri, S. (2014). *Manajemen Pemasaran: Dasar, Konsep, dan Strategi*. Jakarta: Penerbit Rajagrafindo Persada.
- Galavan, R. (2014). *Doing Business Strategy*. Ireland: NuBooks.
- Hardani., Andriani, H., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Istiqomah, R. R., Fardani, R. A., Sukmana, D. J., & Auliya, N. H. (2020). *Metode Penelitian: Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- Himawan, H., & Yanu, F. M., (2020). *Interface user experience*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat.
- Kahfi, A. Y. (2021). *Teori Warna: Pengenalan dan penerapan warna dalam dunia fashion*. Jakarta.
- Kotler, P. & Armstrong, G. (2018). *Principles of Marketing 7th Edition*. United States of America: Pearson Education Ltd.
- Nielsen, L. (2012). *Personas – User Focused Design*. London: Springer.
- Osterwalder., & Pigneur. (2010). *Business Model Generation*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.

Prabowo, I. A., Wijayanto, H., Yudanto, B. W., & Nugroho, S. (2021).

Pemograman Mobile Berbasis Android. Semarang: LPPM Udinus.

Rusdiana, A. (2014). *Manajemen Operasi*. Jakarta: Pustaka Setia.

Sitorus, S. A. (2022). *Brand marketing: The art of branding*. Bandung: Media Sains Indonesia.

Tjiptono, F. (2019). *Pemasaran Jasa (Prinsip, Penerapan, dan Penelitian)*. Yogyakarta: Andi.

Wheeler, A. (2013). *Designing Brand Identity: An essential guide for the whole branding team*. Hoboken: John Wiley & Sons.

Zeegen, L. (2009). *What is illustration?*. Rockport Publishers.

Jurnal

Darsulanto, R. (2021). *Penerapan user centered design (UCD) dalam proses penggalan kebutuhan dengan menggunakan user experience questionnaire (UEQ)* (Skripsi).

<https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/73522/1/RAGIL%20DARSULANTO-FST.pdf>

Gigauri, I. (2019). Perceptual mapping as a marketing research tool for brand positioning. *SSRG International Journal of Economics and Management Studies*, 6(4), 73-79. <http://dx.doi.org/10.14445/23939125/IJEMS-V6I4P110>

Hidayatulloh, F. A., & Salsabila, K. A. (2021). Pembuatan desain UI/UX website PT Nahla Citra Mulia Group. *UISI*. 8-9.

<https://cdn.repository.uisi.ac.id/160160HNSM/KERJA%20PRAKTIK%20%20%28FADLI%20ALIF%20HIDAYATULLOH%2C%203011810018%29%20%26%20%28KHOLIDINA%20AYU%20SALSABILA%2C%203011810024%29.pdf>

- Ihramsyah., Yasin, V., & Johan. (2023). Perancangan aplikasi sistem informasi penjualan makanan cepat saji berbasis web studi kasus kedai cheese.box. *Jurnal Widyaa*, 4(1), 117-139. <https://doi.org/10.54593/awl.v4i1.170>
- Jannah, S. H. L., Budyani, I. D. A. M., & Sudirtha, I. G. (2021). Pengembangan media moodboard berbantuan aplikasi pengolah gambar pada pembelajaran desain busana. *Jurnal Bosaparis: Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 12(1), 8-16. 10.23887/jppkk.v12i1.32799
- Malabay. (2016). Pemanfaatan flowchart untuk kebutuhan deskripsi prses bisnis. *Jurnal Ilmu Komputer*, 12(1), 21-25. <https://doi.org/10.47007/komp.v12i1.1579>
- Marchellia, R. I. A., & Siahaan, C. (2022). Penggunaan media sosial dalam hubungan pertemanan. *JISIP*, 11(1), 1-5. <https://doi.org/10.33366/jisip.v11i1.2357>
- Nabil, M., Sugandi., & Ghufron. (2021). Penggunaan fitur Instagram stories sebagai media komunikasi pemasaran online (studi pada akun Instagram @Grizelle.ID). *eJournal Ilmu Komunikasi*, 9(3). 16-30. <https://portal.fisip-unmul.ac.id/site/?p=10108>
- Setyaningtyas, Y. D. (2021). *Pengaruh terpaan akun Instagram @guesehat terhadap perilaku hidup bersih dan sehat followers di masa pandemi covid-19* (Tesis). <http://e-journal.uajy.ac.id/id/eprint/25206>
- Vivaldy, E., Ogi, I. W. J., & Lintong, D. C. A. (2023). Strategi pemasaran dalam peningkatan volume penjualan perumahan pada PT. Elfando Bersaudara Sentosa di Minahasa Utara. *Jurnal EMBA*, 11(1), 866-872. <https://doi.org/10.35794/emba.v11i1.46461>
- Yayeh, F. A. (2021). Focus group discussion as a data collection tool in economics. *DIJBAR*, 3(1). 52-61. https://www.researchgate.net/publication/352817078_Focus_Group_Discussion_as_a_data_collection_tool_in_Economics

Website

- Anggi. (2023, Januari 10). *Mengenal tujuan dan manfaat BEP (Vreak Even Point) untuk pebisnis*. Accurate. <https://accurate.id/marketing-manajemen/manfaat-bep/>
- Babich, N. (2022). *Low fidelity vs. high fidelity: the differences between design prototypes*. Webflow. <https://webflow.com/blog/low-vs-high-fidelity>
- Bryant, K. (2016). *Rounded corners and why they are here to stay*. Designmodo. <https://designmodo.com/rounded-corners/>
- Bumble. (n.d.) *What is Bumble? Bumble Help*. <https://bumble.com/en-us/help/what-is--bumble>
- Discord. (n.d.) *Discord Company*. <https://discord.com/company>
- Faaizah, N. (2023, Desember 23). *Biaya variabel: Pengertian, ciri-ciri, dan jenisnya*. Detikedu. <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-7104031/biaya-variabel-pengertian-ciri-ciri-dan-jenisnya>
- Fenomena Konser Post-Pandemi, Haus Hiburan atau Cuma FOMO?. (2022, November 18). CNBC Indonesia Research. <https://www.cnbcindonesia.com/lifestyle/20221117115523-33-388904/fenomena-konser-post-pandemi-haus-hiburan-atau-cuma-fomo/2>
- Gandara, R. (2021, Agustus 26). *Pengantar UX dan Design Thinking*. Medium. <https://medium.com/product-21/pengantar-ux-dan-design-thinking-2cb038e1b438>
- Hidayati, K. D. (2023). *Memahami user journey, kunci mengetahui masalah pengguna dalam produk*. Glints. <https://glints.com/id/lowongan/user-journey-adalah/>
- IDN Research Institute. (2024). *Indonesia Millenial & Fen Z Report 2024*. IDNtimes. <https://www.imgs.idntimes.com/>

- Interaction Design Foundation - IxDF. (2019). *What is Prototyping?*. Interaction Design Foundation - IxDF. <https://www.interaction-design.org/literature/topics/prototyping>
- Interaction Design Foundation - IxDF. (2019). *What is the difference between Interaction Design and UX Design?*. Interaction Design Foundation - IxDF. <https://www.interaction-design.org/literature/article/what-is-the-difference-between-interaction-design-and-ux-design>
- Interaction Design Foundation - IxDF. (2016). *What is Information Architecture (IA)?*. Interaction Design Foundation - IxDF. <https://www.interaction-design.org/literature/topics/information-architecture>
- Juwita, M. (2024). *Seperti apa contoh struktur organisasi perusahaan startup yang ideal?*. Glints. <https://glints.com/id/lowongan/struktur-organisasi-perusahaan-startup/>
- Kemp, S. (2023, Februari 9). *Digital 2023: Indonesia*. Datareportal. <https://datareportal.com/reports/digital-2023-indonesia>
- Levy, D. (2022, October 27). *Leading dance music community app Radiate adds 3 new features & huge contest*. Edmaniac. <https://edmaniac.com/radiate-features-contest/>
- Manurung, E. N. (2019). *Prototyping*. Medium. <https://medium.com/@ernike.manurung/prototyping-a788c431e87>
- Moreno, L. (2023). *Fundamentals of iconography in user interface design (UI)*. Uxdesign. <https://uxdesign.cc/fundamentals-of-iconography-in-user-interface-design-ui-ac5e51bee55c>
- Music Events – Indonesia. (2023, November). Statista. <https://www.statista.com/outlook/dmo/eservices/event-tickets/music-events/indonesia#revenue>

- Novita, K. (2020, November 23). *Susahnya menjadi mulfan, bagaimana rasanya ngestan lebih dari satu idol?.* Kumparan. <https://kumparan.com/kiki-novita/susahnya-menjadi-mulfan-bagaimana-rasanya-ngestan-lebih-dari-satu-idol-1uFxnjXBeIk>
- Pohan. (2022, November 2023). *PHI Tips: Nyari temen nonton konser musik yang klop.* Pophariini. <https://pophariini.com/phi-tips-nyari-temen-nonton-konser-musik-yang-klop/>
- Ramotion. (2023). *Enhancing UX with the right typography in app design.* Ramotion. <https://www.ramotion.com/blog/typography-in-app-design/>
- Ranti, S. (2024, Januari 4). *Apa itu Discord, fitur-fitur, kegunaan, dan cara bikin akunnya.* Kompas. <https://tekno.kompas.com/read/2024/01/04/15420027/apa-itu-discord-fitur-fitur-kegunaan-dan-cara-bikin-akunnya->
- Setiawan, R. (2021). *Flowchart adalah: Fungsi, kenis, simbol, dan contohnya.* Dicoding. <https://www.dicoding.com/blog/flowchart-adalah/#:~:text=Flowchart%20sistem%20adalah%20flowchart%20yang,yang%20ada%20di%20dalam%20sistem.&text=Terakhir%20ada%20flowchart%20skematik>
- Sitanggang, D. D. K. P. (2022, Juli 28). *Jenis teknik pengumpulan data beserta pengertian dan contohnya.* Detikjabar. <https://www.detik.com/jabar/berita/d-6202830/jenis-teknik-pengumpulan-data-beserta-pengertian-dan-contohnya>

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A