

DAFTAR PUSTAKA

- Adinugroho, M., Sari, R., & Rasyid, R. A. (2023). Pelatihan copywriting sebagai sarana komunikasi sebuah brand dan strategi meningkatkan penjualan di sosial media instagram. *Indonesia Berdaya*, 4(3), 895–902.
<https://doi.org/10.47679/ib.2023493>
- Afianah, V. N., & Hasanah, U. (2021). Media Infografis Sebagai Upaya Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan Bagi Generasi Z. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(6), 1436.
<https://doi.org/10.33578/jpkip.v10i6.8420>
- Andita, I. (2023). *Comifuro 17 akan Jadi Ajang Unjuk Diri Para Kreator Doujinshi dan Komunitas Kreatif*.
<https://duniagames.co.id/discover/article/comifuro-17-akan-jadi-ajang-unjuk-diri-para-kreator-doujinshi-dan-komunitas-kreatif>
- Anggreswari, N. P. Y., & Isnaeni, S. N. (2020). Analisis Fungsi Media Massa Dalam Channel Youtube “Loloan Project.” *Ganaya : Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 3(2), 238–252.
- Asaba, S., Aiba, K., & Shimizu, T. (2021). *The Dynamic Doujinshi Creation in Thailand: A Grounded Theory Study of Creators’ Perspective. 1.*
- Beaird, J., George, J., & Walker, A. (2020). *The Principles of Beautiful Web Design, 4th Edition Notice of Rights Notice of Liability*.
<https://libgen.is/book/index.php?md5=2E7144B670BB57B7BB2A7821B67C3A55>
- Braesel, S., & Karg, T. (2021). Media and Information Literacy: A Practical Guidebook for Trainers. Dalam *DESIDOC Journal of Library and Information Technology*. Deutsche Welle.
<https://akademie.dw.com/en/media-and-information-literacy-a-practical-guidebook-for-trainers-third-edition/a-42423367>
- Cindy Mutia Annur. (2023). *Seberapa Sering Konsumen RI Gunakan Jasa Pengiriman Saat Belanja Online?* Databoks.Katadata.Co.Id.
<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/08/08/seberapa-sering-konsumen-ri-gunakan-jasa-pengiriman-saat-belanja-online>
- Dahlan, H. A. (2022). The Publishing and Distribution System of Japanese Manga and Doujinshi. *Publishing Research Quarterly*, 38(4), 653–664.
<https://doi.org/10.1007/s12109-022-09919-9>

- Dam, R. F. (2025). *The 5 Stages in the Design Thinking Process*. Interaction Design Foundation. <https://www.interaction-design.org/literature/article/5-stages-in-the-design-thinking-process>
- Deacon, B. P. (2020). *UX AND UI STRATEGY: A STEP BY STEP GUIDE ON UX AND UI DESIGN*. 1–23.
- Dick, M. (2020). The Infographic. Dalam *The Infographic*. <https://doi.org/10.7551/mitpress/11379.001.0001>
- Diphayana, W. (2018). *Perdagangan Internasional*. Deepublish.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Farouqi, A. Al, Sutrisno, N., & Riswandi, B. A. (2020). The Law of Anime: Otaku, Copyright, Fair Use, and It's Infringements in Indonesia. *JIPRO : Journal of Intellectual Property*, 3(1), 42–60. <https://doi.org/10.20885/jipro.vol3.iss1.art3>
- Freedman, A. (2023). *Introducing Japanese Popular Culture*. Routledge.
- Griffey, J. (2020). Introduction to Interactive Digital Media. Dalam *Introduction to Interactive Digital Media*. <https://doi.org/10.4324/9780429053658>
- Günay, M. (2024). the Impact of Typography in Graphic Design. *International Journal Of Eurasia Social Sciences*, 15, 1446–1464. <https://doi.org/10.35826/ijoess.4519>
- Haryani, H., Wahid, S. M., Fitriani, A., & Ariq, M. faris. (2023). Analisa Peluang Penerapan Teknologi Blockchain dan Gamifikasi pada Pendidikan. *Jurnal MENTARI: Manajemen, Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 1(2), 163–174. <https://doi.org/10.34306/mentari.v1i2.250>
- Hood, M. M., & Marcella, R. (2023). Purposive and non-purposive information behaviour on Instagram. *Journal of Librarianship and Information Science*, 55(3), 634–657. <https://doi.org/10.1177/09610006221097974>
- Ismoyo, K. N. N. (2024). *Perancangan Poster Digital Infografis Kemasan Makanan Organik*. 4, 64–75.
- Iswanto, R. (2023). Perancangan Buku Ajar Tipografi. *Nirmana*, 23(2), 123–129. <https://doi.org/10.9744/nirmana.23.2.123-129>
- Jaelani, A., Rahmasari, D. N., Ramad, F. C., Nurhalizah, M. R., Alyansa, R. B., Indonesia, T. P., & Utami, R. B. (2024). Analisis Prosedur Pengiriman Barang pada Perusahaan Eksportir. *Penambahan Natrium Benzoat Dan*

Kalium Sorbat (Antiinversi) Dan Kecepatan Pengadukan Sebagai Upaya Penghambatan Reaksi Inversi Pada Nira Tebu, 05(01), 1–9.

Latin, M. (2017). *Better Web Typography for a Better Web* (N. Jones, Ed.). Matej Latin.

Lazuardi, M. L., & Sukoco, I. (2019). Design Thinking David Kelley & Tim Brown: Otak Dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek. *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen dan Akuntansi*, 2(1), 1–11.
<https://doi.org/10.35138/organum.v2i1.51>

Lumigi, T. (2024). *Ilustrasi dalam Desain UI/UX: Memahami Cara Mengekspresikan Ide dan Cerita Melalui Gambar*. <https://lumigi.id/illustrasi-dalam-desain-ui-ux-memahami-cara-mengekspresikan-ide-dan-cerita-melalui-gambar/>

Malewicz, M., & Malewicz, D. (2020). *Designing user interfaces*.

Mayasari, A., Pujasari, W., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 173–179. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.303>

Mayasari, R., & Heryana, N. (2024). *Konsep dan Teori Perangkat Lunak* (Nomor February).

Muhlmeyer, M., & Agarwal, S. (2021). Information Spread in A Social Media Age: Modeling and Control. Dalam *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Nomor 1). CRC Press.
http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regscuirbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI

Narasi, & Jakpat. (2023). *Bergerak Bergerak Berdampak: Memahami Arah Baru Anak Muda Indonesia*. <https://www.scribd.com/document/747647824/PDF-Report-Understanding-New-Direction-Of-Indonesian-Youth-Jakpat-X-Narasi-Data-Report-2023-41666>

Nasution, A. F. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif* (M. Albina, Ed.). Harfa Creative.

Pos Indonesia. (2025). <https://www.posindonesia.co.id/en>

Rafiq, A. (2020). Dampak Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Suatu Masyarakat. *Fidei: Jurnal Teologi Sistematika dan Praktika*, 1(1), 18–29.
<https://doi.org/https://doi.org/10.33822/gk.v3i1.1704>

- Rahmatuloh, M., & Revanda, M. R. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi Jasa Pengiriman Barang Pada PT. Haluan Indah Transporindo Berbasis Web. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(1), 54–59.
- Sanchez, S. H., Perez, V. M., Campos, J. G., Lledó, J. M., Muñoz, E. M. N., & Quijada, C. L. (2021). Twelve tips to make successful medical infographics. *Medical Teacher*, 43(12), 1353–1359.
<https://doi.org/10.1080/0142159X.2020.1855323>
- Sidik, A. (2019). Teori, Strategi, dan Evaluasi Merancang Website dalam Perspektif Desain. Dalam *Analytical Biochemistry* (Vol. 11, Nomor 1).
<http://dx.doi.org/10.1016/B978-0-12-420070-8.00002-7%0A>
<http://dx.doi.org/10.1016/j.ab.2015.03.024%0A>
- Soedjono, H., Kalangi, M. H. E., & Prastyorini, J. (2023). Kepabeanan, Imigrasi, Karantina Dan Logistik Internasional. Dalam *Scopindo Media Pustaka* (Vol. 9, Nomor 2).
<https://revistas.udea.edu.co/index.php/viref/article/view/342196/20806106>
- Srimuliyani. (2023). EDUCARE : Jurnal Pendidikan dan Kesehatan Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas. *Educare*, 1(1), 30.
- Waris, A., Rahmawati, R., Anjari, B. G., & Murtiyanto, R. K. (2024). Copywriting Sebagai Pendukung Promosi Berbasis WEB. *Jurnal Ilmu Sosial, Manajemen, Akuntansi dan Bisnis*, 5(1), 143–152.
<https://doi.org/10.47747/jismab.v5i1.1648>
- Wiwesa, N. R. (2021). User Interface Dan User Experience Untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 3(2), 17–31.
<https://scholarhub.ui.ac.id/jsht/vol3/iss2/2>
- Zainudin, A. (2021). *Tipografi*. Yayasan Prima Agus Teknik.
- Zen, M. A. N., & Sitanggang, A. S. (2023). Analisis Dampak Sosial Media Dalam Pengembangan Sistem Informasi. *Cerdika: Jurnal Ilmiah Indonesia*, 3(7), 671–682. <https://doi.org/10.59141/cerdika.v3i7.647>