

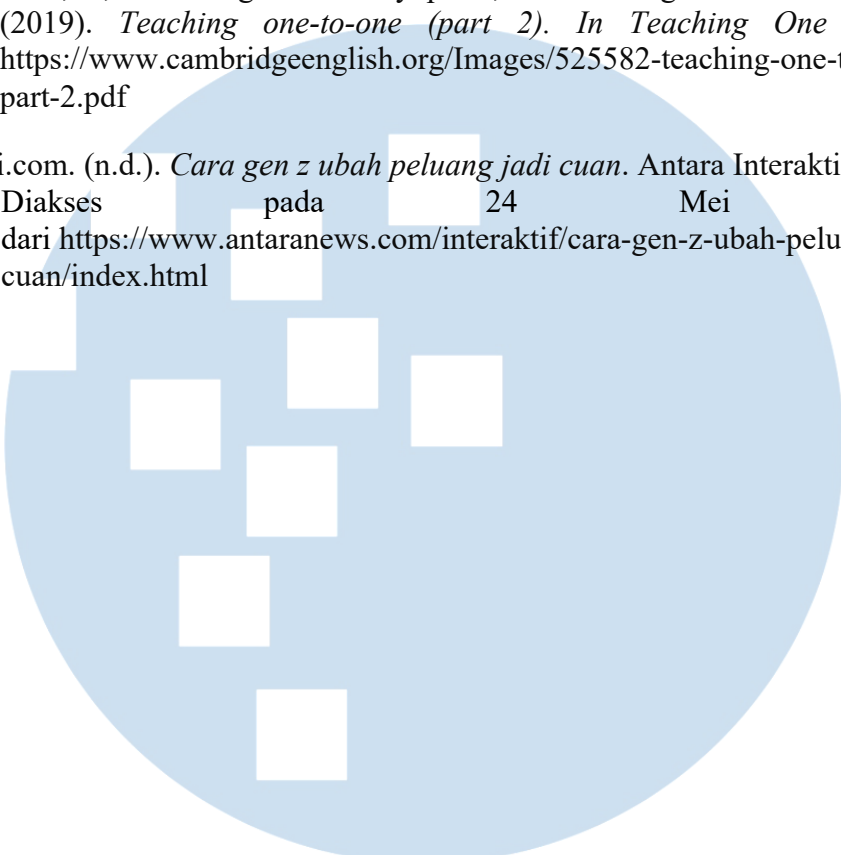
DAFTAR PUSTAKA

- Ayu, T. B., & Wijaya, N. (2023). Penerapan metode design thinking pada perancangan prototype aplikasi payoprint berbasis android. *Mdp Student Conference (MSC)* 2023. <https://jurnal.mdp.ac.id/index.php/msc/article/view/4065>
- Damayanti, D., & Nuzuli, A. K. (2023). Evaluasi efektivitas penggunaan teknologi komunikasi dalam pengajaran metode pendidikan tradisional di sekolah dasar. *Journal of Scientech Research and Development*, 5(1), 208–219. <https://doi.org/10.56670/jsrd.v5i1.130>
- Hossain, N., Krumm, J., Vanderwende, L., Horvitz, E., & Kautz, H. (2017). Filling the blanks (hint: plural noun) for mad libs humor. *Proceedings of the 2017 Conference on Empirical Methods in Natural Language Processing*, 638–647. Copenhagen, Denmark: Association for Computational Linguistics.
- Ishak, A. A., Lamusa, F. A. H., & Adda, H. W. (2023). Pengembangan teknik pemasaran dan inovasi untuk meningkatkan kualitas pelayanan kedai vespa Palu. *Mutiara Ilmu Akuntansi (JUMIA)*, 01(02), 165–173. <https://ejurnal.stie-trianandra.ac.id/index.php/jumia/article/download/1234/1009>
- Jurnalpos, R., & Sofwan, K. F. (2024, September 10). *Gen z: Generasi yang Maunya Serba Instan, Mitos atau Fakta?*. Diakses 24 Mei 2025, dari Jurnalposmedia. <https://jurnalposmedia.com/gen-z-generasi-yang-maunya-serba-instan-mitos-atau-fakta/>
- Machfir, Z. (2025, March 25). *Tren influencer terus meningkat, apakah semua orang harus jadi influencer?* Diakses 3 April 2025 dari GoodStats. <https://goodstats.id/article/tren-influencer-terus-meningkat-apaakah-semua-orang-harus-jadi-influencer-EA9Jl#:~:text=Memberi%20peluang%20yang%20menjanjikan%2C%204,orang%20harus%20beralih%20menjadi%20influencer?&text=Tren%20influen%20semakin%20meningkat%20di,orang%20harus%20terjun%20ss ebaga%20influencer>
- Manuho, P., Makalare, Z., Mamangkey, T., & Budiarmo, N. S. (2021). Analisis break even point (bep). *Ipteks Akuntansi Bagi Masyarakat*, 5(1). <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/jiam/article/download/34692/32596/73413>
- Mustaqilillah, N. R., Widyaningtyas, N. O., & Wantoro, N. T. (2023). Efektivitas penggunaan twitter sebagai sarana peningkatan berpikir kritis mahasiswa ilmu komunikasi. *MUKASI Jurnal Ilmu Komunikasi*, 2(1), 18–28. <https://doi.org/10.54259/mukasi.v2i1.1346>

- Oktaga, A. T., & Susanti, I. (2023). Peningkatan kualitas konten multimedia era industri digital. *Jurnal Penelitian Sistem Informasi*, 1(3), 321–334. <https://jurnal.itbsemarang.ac.id/index.php/JPSI/article/view/845/786>
- Pratama, I. P. A. A., Paramitha, A. A. I. I., & Satwika, I. P. (2024). Penerapan metode design thinking dalam implementasi user interface berbasis website studi kasus jro sandat property. *JTKSI (Jurnal Teknologo Komputer Dan Sistem Informasi)*, 7(1). <https://jurnal.ftikomibn.ac.id/index.php/jtksi/index>
- Robbani, S. (2024). Analisis stp (segmenting, targeting, dan positioning) pada burgerax Tegal. *Jurnal Ekonomi Bisnis Dan Kewirausahaan*, 13(1), 26–32. <https://doi.org/10.47942/jebiskwu.v13i1.1731>
- Smith, A. (2025, March 21). *How gen z uses social media and what that means for brands*. Diakses 24 Mei 2025, Sprout Social. https://sproutsocial.com.translate.google/insights/gen-z-social-media/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=id&_x_tr_hl=id&_x_tr_pto=sge#:~:text=W high%20platforms%20does%20Gen%20Z,the%20most%20popular%20for%20Zoomers.
- Sugiarti, U. (2025, March 25). *Mayoritas generasi z menghabiskan waktu luang dengan media sosial*. Diakses 25 Mei 2025, GoodStats. <https://goodstats.id/article/mayoritas-generasi-z-menghabiskan-waktu-luang-dengan-media-sosial-KT9NM#:~:text=Platform%20Media%20Sosial%20yang%20Paling%20S ering%20Digunakan%20Generasi%20Muda&text=Dalam%20enam%20b ulan%20terakhir%2C%20generasi,TikTok%2C%20dan%2069%25%20Y ouTube>.
- Sulistiyowati, W. (2019). *Analisa kelayakan usaha*. Umsida press. <https://press.umsida.ac.id/index.php/umsidapress/article/download/978-623-6833-92-6/951/>
- Utami, A. R., Ratnasari, K., & Amelia, J. R. (2024). Pelatihan pembuatan konten berkualitas dan digital marketing: Kunci sukses penjualan digital bagi umkm. *Utami | JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*. <https://doi.org/10.31764/jmm.v8i6.26919>
- View of peningkatan kualitas konten multimedia era industri digital*. (n.d.). Diakses 30 Maret 2025, <https://jurnal.itbsemarang.ac.id/index.php/JPSI/article/view/845/786>
- Wahyudi, B. (2011). Ikon dan simbol yang digunakan oleh komunitas motor di kota Padang. *Skripsi*. http://repository.unand.ac.id/17644/1/IKON_DAN_SIMBOL.pdf

Wisniewska, I., Cambridge university press, & cambridge assessment english. (2019). *Teaching one-to-one (part 2)*. In *Teaching One to One*. <https://www.cambridgeenglish.org/Images/525582-teaching-one-to-one-part-2.pdf>

yrinaldi.com. (n.d.). *Cara gen z ubah peluang jadi cuan*. Antara Interaktif Vol. 83. Diakses pada 24 Mei 2024, dari <https://www.antaranews.com/interaktif/cara-gen-z-ubah-peluang-jadi-cuan/index.html>



UMN

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

clix

Perancangan Desain Konten..., Charvia Angelia, Universitas Multimedia Nusantara