

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, M. (2020). Dampak Perkembangan New Media Pada Pola Komunikasi Masyarakat. In *Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam* (Vol. 4). Wwww.Yahoo.Com,
- Alviano, M., Trimarsiah, Y., & Suryanto. (2023). Perancangan Aplikasi Penjualan Berbasis Web Pada Perusahaan Dagang Dendis Production Menggunakan Php Dan Mysql. *Jik*, 14(1), 37–45.
- Amalia, S. (2021). *Rintisan : Literasi Media Baru*.
- Amalyah, A., Aziz, F., Ilma, R., & Ferdiana, R. (2024). Penurunan Budaya Literasi Dan Penggunaan Bahasa Indonesia Di Era Globalisasi Pada Generasi Z. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (Jrpp)*, 7.
- Angga Wijaya, M., & Perdana, C. (2023). *Perancangan Focus Group Discussion Sebagai Ruang Partisipasi Masyarakat Dalam Membangun Desa Berbasis Website*. 1(2), 61. <https://Ojs.Unigal.Ac.Id/Index.Php/Jsig/Index>
- Anggarini, A., Agnes Natalia Bangun, D., & Irpan Saripudin. (2020). Alternatif Model Penyusunan Mood Board Sebagai Metode Berpikir Kreatif Dalam Pengembangan Konsep Visual. *Journal Printing And Packaging Technology*, 1, 1–7.
- Annur, C. M. (2023). *Proporsi Penggunaan Internet Lewat Ponsel Ri Lebih Tinggi Dari Rerata Dunia*. <https://Databoks.Katadata.Co.Id/Teknologi-Telekomunikasi/Statistik/78ccfb76c98cd6a/Proporsi-Penggunaan-Internet-Lewat-Ponsel-Ri-Lebih-Tinggi-Dari-Rerata-Dunia>
- Apjii. (2023). *Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia*. <https://Apjii.Or.Id/Berita/D/Survei-Apjii-Pengguna-Internet-Di-Indonesia-Tembus-215-Juta-Orang>
- Arifianto, P. F. (2021). *Peran Komunikasi Visual Media Sosial Pada Bisnis Pangan Dan Kuliner Di Tengah Pandemi Covid-19*. 24(2), 123–128.
- Aryanti, D., & Safitri, A. (2022). Pemberdayaan Perempuan Melalui Pelatihan Tata Rias Untuk Menumbuhkan Minat Berwirausaha Di Bukit Mekar Wangi Kota Bogor. *Journal Of Lifelong Learning*, 5(2), 1–8.
- Azis, M., Rakib, M., & Azis, F. (2022). *Pembentukan Karakter Wirausaha Berbasis Literasi Kewirausahaan: Studi Kasus Pada Mahasiswa Ekonomi*.

- Berliana, M. W. O. (2023). *Perancangan Kampanye Sosial Mengenai Romantisasi Penyakit Mental Pada Usia 17-25 Tahun*.
- Binus. (2018). *User Experience: Infinite Scrolling Vs. Pagination – School Of Information Systems*. <https://Sis.Binus.Ac.Id/2018/07/28/User-Experience-Infinite-Scrolling-Vs-Pagination/>
- Christian, J., & Natadjaja, L. (N.D.). *Analisis Proses Desain Di Tempat Magang Dan Dikuliah Dengan Menggunakan Teori Design Thinking*. Retrieved March 12, 2025, From <https://Publication.Petra.Ac.Id/Index.Php/Dkv/Article/View/12271/10757>
- Coates, Kathryn., & Ellison, Andy. (2014). *An Introduction To Information Design*. 10–11. <https://Www.Scribd.Com/Document/464243705/Coates-Kathryn-Ellison-Andy-An-Introduction-To-Information-Design-Laurence-King-Publishing-2014-Pdf>
- Dewi, A. K. (2025). *Gestalt : Teori Dan Aplikasi Dalam Desain*. Pusat Penerbitan Lp2mpp Institut Seni Indonesia Denpasar. <https://Omp.Isi-Dps.Ac.Id/Index.Php/Nkmep/Catalog/View/49/61/155>
- Dwi, A. (2023). *Cara Memilih Bisnis, Lokasi Sasaran, Dan Rencana Bisnis Yang Tepat – Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Umsu*. <https://Feb.Umsu.Ac.Id/Cara-Memilih-Bisnis-Lokasi-Sasaran-Dan-Rencana-Bisnis-Yang-Tepat/>
- Effendy, E., Siregar, E. A., Alwi, H., & Fitri, P. C. (2023). Perkembangan Dan Peranan Radio Berbasis Islam. *Journal Of Communication And Islamic Broadcasting*, 3, 1660–1666. <https://Doi.Org/10.47476/Dawatuna.V3i4.439>
- Fadila, R., Rahma, M., & Trisnawati Tri. (2024). *Media, Komunikasi, Dan Jurnalistik Di Era Digital , Dan Tantangan Masa Depan* (A. F. Qohar & A. Rohman, Eds.; 1st Ed., Vol. 1). Pt. Penerbit Qriset Indonesia .
- Fahrurrozi, & Pahrudin, M. M. (2021). *Kewirausahaan* (1st Ed., Vol. 1). Universtas Hamzanwadi Press.
- Faticha, R., Azizah, M., & Nurmasani, A. (2024). *Teori Dan Praktik Desain Ui/Ux: Studi Kasus Implementasi Dengan Metode Design Thinking* (E. Risanto, Ed.; 1st Ed., Vol. 1). https://Books.Google.Co.Id/Books?Id=Xoareqaaqbaj&Pg=Pa1&Source=Gbs_Toc_R&Cad=2#V=Onepage&Q&F=False
- Fauzi, N. (2020). *Pengaruh Karakteristik Wirausaha, Modal Usaha Dan Penggunaan Informasi Akuntansi Terhadap Keberhasilan Umkm Industri Shuttlecock Di Desa Lawatan Kecamatan Dukuhturi Kabupaten Tegal*.
- Fikri, A., Widowati, S., & Alibasa, M. (2023). *Pengembangan Tool Untuk Pengujian Alurnavigasi Website Dengan Metode Tree Testing*. 10, 1867.

- Filianky, N. R. C. (2021). *Perlindungan Hukum Sengketa Desain Industri Dan Hak Cipta*. 9, 155–163.
- Firman, A., Mansyur, M., Latief, F., Z, N., Hidayat, A. M. R. F., & Baharuddin, I. (2023). Membangun Literasi Kewirausahaan Bagi Generasi Muda. *Jmm (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 7(1), 574. <https://doi.org/10.31764/Jmm.V7i1.12386>
- Fitri, M., Zahra, A., Ds, S., Ds, M., Dhisa, T., & Priyadi, S. I. A. (2022). Peran Profesi Desain Komunikasi Visual Pada Dunia Industri Kreatif Di Era Pasca Pandemic. *Jurnal Nawala Visual*, 4(2). <https://jurnal.idbbali.ac.id/index.php/Nawalavisual>
- Ginting, E. S. (2020). *Penguatan Literasi Di Era Digial*. <https://www.nfra.ac.uk/publication/futl06/futi.06.pdf>
- Ginting, R., Agus, Y., Abdul Rauf, Sardjana, O. M., Albert, L. S. S., Devi, P. K., Tri Ps, E. A., Tika, R. D., Aulia, S. A., & Faried, E. (2021). *Etika Komunikasi Dalam Media Sosial: Saring Sebelum Sharing* (Vol. 1). <http://insaniapublishing.com>
- Griffey, J. (2020). *Introduction To Interactive Digital Media*.
- Hidayanti, N., & Maloti, M. (2024). Bimbingan Karir Dalam Perencanaan Karir Remaja Akhir. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 3(1), 169–179. <https://doi.org/10.55606/Jubpi.V3i1.3541>
- Interaction Design Foundation. (2018). *The Basics Of User Experience Design By Interaction Design Foundation*.
- Kamsidah. (2022). *Pentingnya Literasi Digital Bagi Pegawai*. <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kpknl-semarang/baca-artikel/15761/pentingnya-literasi-digital-bagi-pegawai.html>
- Kemenparekraf/Baparekraf Ri. (2021). *Indonesia Menjadi Inisiator Tahun Internasional Ekonomi Kreatif Dunia*. <https://www.kemenparekraf.go.id/Ragam-Ekonomi-Kreatif/Indonesia-Menjadi-Inisiator-Tahun-Internasional-Ekonomi-Kreatif-Dunia>
- Kemenparekraf/Baparekreaf Ri. (2024). *Siaran Pers :Menekraf Sebut Ekonomi Kreatif Berperan Strategis Wujudkan Asta Cita Presiden*. <https://www.kemenparekraf.go.id/Berita/Siaran-Pers-Menekraf-Sebut-Ekonomi-Kreatif-Berperan-Strategis-Wujudkan-Asta-Cita-Presiden>
- Khotimah, K. (2021). *Panduan Desain Grafis*. <https://www.researchgate.net/publication/351316912>
- Landa, R. (2011). *Graphic Design Solutions 4th Edition*. 4.

- Laura, M., & Luzar, C. (2011). *Efek Warna Dalam Dunia Desain Dan Periklanan*. 2(2), 1084–1096.
- Lestari, F., & Adianto, J. (2023). Urgensi Dan Strategi Penyediaan Hunian Terjangkau Di Kawasan Transit Di Indonesia. *Jurnal Pembangunan Wilayah Dan Kota*, 19(2). <https://doi.org/10.14710/Pwk.V19i2.28215>
- Mahmudah, S. M., & Rahayu, M. (2020). Pengelolaan Konten Media Sosial Korporat Pada Instagram Sebuah Pusat Perbelanjaan. *Jurnal Komunikasi Nusantara*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.33366/Jkn.V2i1.39>
- Mayasari, R., & Heryana, N. (2023). *Konsep Dan Teori Desain User Experience*. <https://www.researchgate.net/publication/377968095>
- Meylana, D. (2021). *Penerapan Ilustrasi Dan Desain Grafis Pada Media Sosial Pt Semen Indonesia (Persero) Tbk*.
- Monica, V., & Rosari, R. B. (2019). Penggunaan Media Sosial Pada Mahasiswa Universitas Kristen Petra Surabaya. *Scriptura*, 9(2), 71–81. <https://doi.org/10.9744/Scriptura.9.2.71-81>
- Murtafa, F. D. (2024). *Business Plan Pt Ahm Entrepreneurship And Innovation Management*. <https://www.researchgate.net/publication/386253301>
- Nadinastiti, A. G. (2015). *Ekonomi Kreatif: Rencana Pengembangan Desain Nasional 2015-2019*. Pt. Republik Solusi.
- Nugroho, A., Ahmad, A., Suryono, A., & Rizal, E. (2020). *Buku Dasar Pengadaan Pengelolaan Jasa Desain Di Indonesia* (Y. M. Pasaribu, Ed.; Vol. 1). Kementerian Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif Deputi Bidang Kebijakan Strategis.
- Nurfahriza, R., Sianturi, R. S., & Muslimah Az-Zahra, H. (2023). *Perancangan User Experience Website Penjualan Batik Madura Dengan Pendekatan Human-Centered Design (Studi Kasus: Industri Batik Canteng Koneng)*. 7(3), 1163–1172. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Nurfitri, A., Aknuranda, I., & Muslimah Az-Zahra, H. (2019). Pemetaan User Journey Untuk Sistem Informasi Praktik Kerja Lapangan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(8), 7542–7548. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Oscario, A., & Zahra, A. (2018). *Strategi Penyajian Portofolio Desain*. 3(1), 91–105.
- Paksi, D. N. F. (2021). *Warna Dalam Dunia Visual*.

- Patricia Windarto, G., Sutanto, R. P., & Pranayama, A. (N.D.). *Perancangan Prototype Website E-Commerce Ud Sumber Hasil Pangan*.
- Pires, L. (2024). *Duolingo Users And Growth Statistics (2024) - Signhouse*. <https://Usesignhouse.Com/Blog/Duolingo-Stats/>
- Pradanti, I., Widyasari, & Nisa, D. (2023). Perancangan Konsep Dan Layout Aplikasi Berbasis Website E-Canteen Upn Veteran Jawa Timur. *Jurnal Nawala Visual*, 5(2). <https://Jurnal.Idbbali.Ac.Id/Index.Php/Nawalavisual>
- Prawiro, M. (2019). *Pengertian Desain: Fungsi, Tujuan, Prinsip, Dan Jenis Desain* - Maxmanroe. 2019. <https://Www.Maxmanroe.Com/Vid/Umum/Pengertian-Desain.Html>
- Proboyekti, U. (2015). *Pencarian Informasi Dan Navigasi*. 8(1).
- Purniati, D., Samsu, & Iqbal, A. (2022). Pemanfaatan Media Televisi Dalam Memenuhi Kebutuhan Informasi Masyarakat Desa Sungai Ruan Ilir Kabupaten Batang Hari. *Uin Sulthan Thaha Saifuddin Jambi*, 1, 19–36.
- Qomarudin, A. (2021). Hilangnya Kesadaran Diri Mahasiswa Untuk Kuliah (Konsep Conscientizacao (Kesadaran) Sebagai Tujuan Pendidikan Paulo Freire). In *Pensa : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* (Vol. 3, Issue 1). <https://Ejournal.Stitpn.Ac.Id/Index.Php/Pensa>
- Rahmadina, N. P., Sutejo, A., & Nisa, D. A. (2023). *Perancangan Desain Karakter Untuk Buku Ilustrasi Mengenai Orang-Orang Toxic*. 8.
- Rainer, P. (2023). *Sensus Bps: Saat Ini Indonesia Didominasi Oleh Gen Z - Goodstats Data*. <https://Data.Goodstats.Id/Statistic/Sensus-Bps-Saat-Ini-Indonesia-Didominasi-Oleh-Gen-Z-N9kqv>
- Rakhmana, F., Prawira, D., & Mutiah, N. (2024). Implementasi Information Architecture Berbasis Human Centered Design Pada Website Profil. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 10(2). <https://Doi.Org/10.28932/Jutisi.V10i2.8368>
- Ramadya, I. A., Hadi Wijoyo, S., & Perdanakusuma, A. R. (2022). *Perancangan User Experience Pada Situs Web Rumah Sakit Umum Asri Purwakarta Dengan Menggunakan Metode Human Centered Design (Hcd) Dan User Experience Questionnaire (Ueq)*. 6(3), 1196–1207. <http://J-Ptiik.Ub.Ac.Id>
- Rino Febrianno Boer Nova Saha Fasadena, Mk., Adrian Kede, Ms., Muhammad Al-Muizul Kahfi, Mik., Leila Mona Ganiem, Ma., Synthia Sumartini Putri Sikom, Ms., Nelson Hasibuan, M., & Nur Subchan, Mt. (N.D.). *Pengantar Ilmu Komunikasi*.

- Ritchi, H., Widiyanto, S., Alfian, A., & Kamal, I. (2021). *Riset Standar Harga Jasa Desain Di Indonesia*. Direktorat Kajian Strategis Deputy Bidang Kebijakan Strategis Kementerian Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif/Badan Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif.
- Rochmawati, I., Albar, D., & Putri, Y. (2022). Implementasi User Interface Pada Multimedia Interaktif Cerita Rakyat Dari Kalimantan Barat. *Implementasi User Interface pada Multimedia Interaktif Cerita Rakyat Dari Kalimantan Barat*, 10(2), 51–69. <https://doi.org/10.34010/Visualita.V10i02.6703>
- Rudjiono. (2023). *Pengolahan Desain Vector* (S. A. Nugroho, Ed.). Universitas Stekom.
- Ruyattman, M. (N.D.). *Perancangan Buku Panduan Membuat Desain Karakter Fiksi Dua Dimensi Secara Digital*.
- Sapmayada, A. S. (2024). Membangun Narasi Visual Melalui Desain Karakter: Studi Kasus Karakter Ikonik. *Seni Rupa & Desain*. <https://ejournal.lapad.id/index.php/visart>
- Saputri, D., Ahmad, S., & Lestari, N. D. (2019). Hubungan Motivasi Belajar Siswa Dan Pendapatan Orang Tua Terhadap Minat Melanjutkan Studi Ke Perguruan Tinggi Smk Negeri 1 Palembang Tahun Pelajaran 2018/2019. *Pendidikan Ekonomi Um Metro*, 7(2), 34–44.
- Sari, S. (2022). *Kewirausahaan* (Nurhaeni, Ed.; 1st Ed., Vol. 1). Cv. Mega Press Nusantara. https://books.google.co.id/books?id=E-Yseqaaqbaj&pg=Pa1&source=gbs_toc_r&cad=1#v=onepage&q&f=false
- Sidik, A. (2019). *Teori, Strategi, Dan Evaluasi Merancang Website Dalam Perspektif Desain* (A. Pardede, Ed.). Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari Jl. Adhyaksa No. 2 Kayutangi Banjarmasin, Kalimantan Selatan Indonesia.
- Statistik Sektor Pemerintah Provinsi Dki Jakarta Tahun 2022* (Vol. 4). (2022). © Unit Pengelola Statistik Dinas Komunikasi, Informatika Dan Statistik Provinsi Dki Jakarta.
- Stephani, T., Damajanti, M. N., & Muljosumarto, C. (2019). *Perancangan Media Komunikasi Visual Untuk Mengenalkan Komunikasi Bisnis Untuk Part Timer Freelance Desainer Grafis*. 8(2). www.suriantorustan.com
- Sulianta, F. (2025). *Ux Ui Design*. <https://www.researchgate.net/publication/389381931>

- Sulistiani, I. (2018). *Desain Web* (Dodi Ilham, Ed.; 1st Ed., Vol. 1). Lembaga Penerbit Kampus Iain Palopo Jalan Agatis, Kel. Balandai Kec. Bara Kota Palopo.
- Tasmin, Sukarman B, & Paita Yunus, P. (2022). *Analisis Ilustrasi Digital Opening Screen Corel Draw "Vector Queen" Karya Firman Hatibu*.
- Taufiqurrahman, Y. (2024). *Persentase 'Sarjana Pengangguran' Di Ri Meningkat Dua Kali Lipat Selama 1 Dekade Terakhir - Goodstats Data*. <https://Data.Goodstats.Id/Statistic/Persentase-Sarjana-Pengangguran-Di-Ri-Meningkat-Dua-Kali-Lipat-Selama-1-Dekade-Terakhir-9ah2d>
- Teguh Widayanto, M., Wishal Nafis, R., & Agus Trifanto, A. (2023). *Peranan Literasi Wirausaha, Literasi Digital Dan Pengalaman Keluarga Dalam Mendukung Minat Wirausaha Di Kalangan Mahasiswa*. 11(1).
- Thejahanjaya, D., & Hendra Yulianto, Y. (2022). *Penerapan Psikologi Warna Dalam Color Grading Untuk Menyampaikan Tujuan Dibalik Foto*.
- Tim Penyusun Pusat Data Dan Sistem Informasi. (2020). *Statistik Ekonomi Kreatif 2020* (B. N. S. Ip. , M. Si. Avianto, Ed.; Vol. 1). Pusat Data Dan Sistem Informasi Kementerian Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif / Badan Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif. www.kemenparekraf.go.id
- Turow, J. (2020). *Media Today : Mass Communication In A Converging World 7th Edition*.
- Wahdaniah, I., Toni, A., & Ritonga, R. (2020). Makna Logo Dinas Penerangan Tentara Nasional Indonesia Angkatan Laut. *Warta Iski*, 3(01), 67–74. <https://doi.org/10.25008/WartaIski.V3i01.57>
- Wahyudin, W., Nugraha, B., & Rinjani, I. (2020). Pendirian Business Plan Di Daerah Karawang Dengan Memanfaatkan Peran Teknologi Dalam Masa Pandemi. *Prosiding-Seminar Nasional Teknologi Informasi & Ilmu Komputer (Semaster)*, 1(1), 169–179.
- Waruwu, M., Pu'At, S. N., Utami, P. R., Yanti, E., & Rusydiana, M. (2025). Metode Penelitian Kuantitatif: Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 917–932. <https://doi.org/10.29303/Jipp.V10i1.3057>
- Widyanto, & Santoso, T. A. (2024). *Buku Ajar Pengantar Kewirausahaan* (I. Eko, Ed.; 1st Ed., Vol. 1). Universitas Katolik Soegijapranata. <https://www.unika.ac.id/wp-content/uploads/2024/08/23-Agt-2024-Revisi-Buku-Ajar-Pengantar-Kewirausahaan.pdf>
- Wiwesa, N. (2021). User Interface Dan User Experience Untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 3(2).

Yablonski, J. (2020). *Laws Of Ux: Design Principles For Persuasive And Ethical Products*. 153. <https://Www.Oreilly.Com/Library/View/Laws-Of-Ux/9781492055303/>

Yanto Rukmana, A., Pradnyana, A., Yudia Pratiwi, P., & Aris, V. (2024). *Buku Ajar Bisnis Digital*. <https://Www.Researchgate.Net/Publication/379375539>



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA