

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Landa, R. (2010). *Graphic Design Solution*. Boston: Clark Baxter.
- Widiyono. (2021). *Mind mapping strategi belajar yang menyenangkan*. Lima aksara.
- Yulianjani, A., Diaz, M. S., & Ari, F. M. (2023, Februari). Pembelajaran dalam metode berbisnis di sistem pembelajaran jarak jauh. *Jurnal Manajemen Retail Indoensia*.

Jurnal

- Arman, M., & Maberur, R. (2022). Perancangan aplikasi point of sales pada toko cahaya purnama soppeng. *Jurnal ilmiah sistem informasi dan teknik informatika*.
- Atmaja, D. R., Husain, N. P., S, R., Tress, & Purwati, T. (2023). *Perkembangan Kewirausahaan Di Era Digital*. Solok: PT AMFY MEDIA LITERASI INDONESIA.
- Febriani, N., & Fadilah, E. (2019). Penerapan model monetisasi content creator pada vice Indonesia.
- Herdana, A. (2015). Analisis pengaruh kesadaran merek (brand awareness) pada produk asuransi jiwa prudential life assurance .
- Jannah, S. H., Sudirtha, G., & Budhyani, D. A. (2021). Pengembangan media moodboard berbantuan aplikasi pengolah gambar pada pembelajaran desain busana. *Jurnal bosaparis: Pendidikan kesejahteraan keluarga*.
- Kosasih, R., Abdurrahman , M., Riyanto, B., & Kushardjoko, W. (2016). Perancangan ruas jalan akses ke terminal Peti Kemas pelabuhan Tanjung Emas. *Jurnal karya teknik sipil*.
- Masrukhan, M., & Anggresta , P. P. (2024). Strategi promosi UMKM dalam membangun brand awareness. *Studi kasus Jogja T-Shirt Omah Oblong*.
- Prasetyo, R. I. (2022). Membaca pikiran pengguna dalam strategi UI/UX (Menciptakan pengalaman digital yang menarik dan berkesan).
- Rahmadhani, U., Dwi, P., & Totok , P. (2021). Strategi promosi dalam meningkatkan brand awareness melalui media sosial instagram pada startup Trafeeka coffee. *Jurnal ekonomi pertanian dan agribisnis*.

Widiyono. (2021). *Mind mapping strategi belajar yang menyenangkan*. Lima aksara.

Website

Afra, S. (2023, Oktober 02). UI/UX Design: Pengaruh besar di era digital. Diambil kembali dari <https://taalenta.id/blog/ui-ux-design-pengaruh-besar-di-era-digital/>

Alinea. (2023, Desember 02) Bagi gen Z, traveling itu penting

Insurance, F. (2022, Oktober 14). Mau traveling? cek kesalahan yang umum terjadi ini!

Kemenparekraf. (2023, Oktober 09). *Expert Survey: Sektor pariwisata dan ekonomi kreatif tumbuh pada 2024*.

Naurah, N. (2023, November 29). Sektor pariwisata Indoensia diproyeksi cerah pada 2024 mendatang.

CIMB, N. (t.thn.). 14 Jenis Industri Kreatif dengan Peluang Menjanjikan. *Ingin Memulai Bisnis? Intip Ide Jenis Industri Kreatif Ini*.

Perekonomian, K. K. (2021). Industri kreatif dan digital: Kembangkan otensi, gerakan ekonomi.

Rossa, V. (2022, Desember 12). Tahun 2022, 49 persen orang Indoensia traveling lebih dari lima kali setahun.

Vilistin, A. (2024, Desember 17). Instan ratification: Warisan perkembangan teknologi komunikasi bagi generasi Z.

Zahro, M. (2024, Maret 13). 6 Sebab selalu gagal alokasikan budget liburan, cari tahu yuk!

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