

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad. (2021, December 21). Pengertian mind mapping: Manfaat, jenis, teori dan langkah membuatnya. Best Seller Gramedia. <https://www.gramedia.com/best-seller/pengertian-mind-mapping/?srsltid=AfmBOopNq9QTSQOYNyVp9gxEd6SpMfqjRRzTULVzA1-v0zfGdUhCDPTV>
- Aprilia, R. W., & Susanti, D. N. (2022). Pengaruh kemudahan, fitur layanan, dan promosi terhadap keputusan penggunaan E-wallet Dana di Kabupaten Kebumen. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Manajemen, Bisnis dan Akuntansi*, 4(3).
- Evi, R. (2024, November 17). *Desain Grafis Berbagai Generasi dari Gen Z hingga Baby Boomers*. Jasalogo.id. <https://jasalogo.id/artikel/desain-grafis-berbagai-generasi-dari-gen-z-hingga-baby-boomers>
- Gelder, S. (2005). *Global brand strategy: Unlocking branding potential across countries, cultures & markets*. Kogan Page.
- Ghodeswar, B. M. (2008). Building brand identity in competitive markets: A conceptual model. *Journal of Product & Brand Management*, 17(1), 4–12. <https://doi.org/10.1108/10610420810856468>
- Gustiany, R. (2020). Sistem informasi lelang online berbasis Android pada PT Khatulistiwa Nusantara Indonesia [Undergraduate thesis, Universitas Komputer Indonesia]. UNIKOM Elibrary. <https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/4223/>
- Hartoyo, R. (2022, January 11). Inilah, 4 hal yang membuat pusing sebelum traveling? Rudi Hartoyo Travel Blogger Indonesia. <https://www.rudihartoyo.com/inikah-4-hal-yang-membuat-pusing-sebelum-traveling/>
- Kementerian Koordinator Bidang Perekonomian Republik Indonesia. (n.d.). *Industri kreatif dan digital: Kembangkan potensi, gerakkan ekonomi, dan*

ciptakan lapangan kerja.
<https://www.ekon.go.id/publikasi/detail/2449/industri-kreatif-dan-digital-kembangkan-potensi-gerakkan-ekonomi-dan-ciptakan-lapangan-kerja>

FWD Insurance. (2023, February 25). Mau traveling? Cek kesalahan yang umum terjadi ini! FWD Indonesia. <https://www.fwd.co.id/id/fwdmax/passionstory-travel/mau-traveling-cek-kesalahan-yang-umum-terjadi-ini/>

Morville, P., & Rosenfeld, L. (2007). Information architecture for the World Wide Web (3rd ed.). O'Reilly.
<http://yunus.hacettepe.edu.tr/~tonta/courses/fall2010/bby607/IAWWW.pdf>

Perell, D. (2016). Models of internet monetization. *Elon Journal of Undergraduate Research in Communications*, 7(1).

Pratiwi, I. E. (2021, March 11). 6 Masalah yang sering muncul di tengah perjalanan jauh. KOMPAS.com.
<https://www.kompas.com/tren/read/2021/03/11/183000165/6-masalah-yang-sering-muncul-di-tengah-perjalanan-jauh?page=all>

Schmitt, B. (2011). Experience marketing: Concepts, frameworks and consumer insights. *Foundations and Trends® in Marketing*, 5(2), 55–112.
<https://doi.org/10.1561/17000000027>

Sinaga, D. (2018, February 1). Budaya nongkrong membuat remaja lupa segalanya? CNN Indonesia. <https://www.cnnindonesia.com/edukasi/20180111140119-445-268145/budaya-nongkrong-membuat-remaja-lupa-segalanya>

Sobur, A. (2003). Semiotika komunikasi. Remaja Rosdakarya.

Suciati. (2008). Moodboard. Program Studi Pendidikan Tata Busana, Universitas Pendidikan Indonesia.

Suparyanto, & Rosad. (2020). Perancangan proses mendesain. *Suparyanto dan Rosad*, 5(3), 248–253.

- Widyasari, I. S., & Yustiawan, T. (2020). Manajemen peralatan kesehatan klinik medical center PTN di Jawa Timur. *JPH Recode*, 3(2), 95–106. <http://e-journal.unair.ac.id/JPHRECODE>
- Zahro, M. (2024, March 20). 6 Sebab selalu gagal alokasikan budget liburan. *IDN Times*. <https://www.idntimes.com/travel/tips/mutia-zahra-4/gagal-alokasikan-budget-liburan-c1c2>

