

DAFTAR PUSTAKA

- Adila, V. M. (2024, October 25). *Crochet: Seni Merenda yang Lagi Tren*. Best Seller Gramedia. https://www.gramedia.com/best-seller/crochet-seni-merenda-yang-lagi-tren/?srsltid=AfmBOorerKdDkk_xlijBTvjfMeAYA263NG-RX1jn2AYmAgNQP7AUtNDq
- Andrew. (n.d.). *25 Kerajinan Rajut yang Berpotensi Cuan*. Gramedia Blog. <https://www.gramedia.com/literasi/kerajinan-rajut/?srsltid=AfmBOop1GVT9LKMwnui9ek6dR8rA-TmJ-KP9874ANj3scWpPdCUDEoYj>
- Dam, R. F. (2025, March 17). The 5 stages in the design thinking process. *The Interaction Design Foundation*. <https://www.interaction-design.org/literature/article/5-stages-in-the-design-thinking-process>
- Dewi, P. L., Indiani, N. L., & Laksmi, N. P. A. D. (2024). Analisis Pengaruh Kompetitor dan Modal Terhadap Pendapatan Perusahaan Tantri Groups Property Cabang Denpasar. *KONTAN: Jurnal Ekonomi, Manajemen Dan Bisnis*, 3(4). <https://doi.org/10.59818/kontan.v3i4.601>
- Educa Studio. (2020, September 9). *Mengenal 3D modelling | Berita | Gamelab Indonesia*. Gamelab.ID. <https://www.gamelab.id/news/259-mengenal-3d-modelling>
- Fatih, M. T. A. (2024, December 9). *Memahami Apa Itu Aplikasi dan Fungsinya di Era Digital*. D3 Rekayasa Perangkat Lunak Aplikasi. <https://dif.telkomuniversitas.ac.id/memahami-apa-itu-aplikasi-dan-fungsinya-di-era-digital/#:~:text=Aplikasi%20adalah%20sebuah%20program%20atau,yang%20berarti%20perangkat%20lunak%20aplikasi.>
- Fatika, R. A. (2024, November 27). *Main Game Jadi Hobi Terfavorit di 2024*. GoodStats Data. <https://data.goodstats.id/statistic/main-game-jadi-hobi-terfavorit-di-2024-fg9IY>
- Gischa, S. (2021, August 26). Brainstorming: Pengertian, Tujuan, dan Cara Melakukannya. *KOMPAS.com*. <https://www.kompas.com/skola/read/2021/08/26/140935769/brainstorming-pengertian-tujuan-dan-cara-melakukannya>
- IDEO.Org. (2015). *Field guide to human-centered design*.

https://d1r3w4d5z5a88i.cloudfront.net/assets/guide/Field%20Guide%20to%20Human-Centered%20Design_IDEOorg_English-ee47a1ed4b91f3252115b83152828d7e.pdf

Industri Kriya, Satu dari Tiga Jagoan Penyumbang PDB Ekonomi Kreatif. (2022, April 28). Kemenparekraf/Baparekraf RI. <https://www.kemenparekraf.go.id/rumah-difabel/industri-kriya-satu-dari-tiga-jagoan-penyumbang-pdb-ekonomi-kreatif>

Kemenparekraf/Baparekraf RI. (2020, August 4). *Mengenal Seni Kriya Indonesia: produk industri kreatif identitas bangsa*. <https://www.kemenparekraf.go.id/ragam-ekonomi-kreatif/Mengenal-Seni-Kriya-Indonesia%3A-Produk-Industri-Kreatif-Identitas-Bangsa>

Kemdiktisaintek. (2024, November 20). *Buku Panduan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka 2024 – Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi Republik Indonesia*. Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, Dan Teknologi Republik Indonesia. <https://dikti.kemdikbud.go.id/epustaka/buku-panduan-merdeka-belajar-kampus-merdeka-mbkm-2024/>

Knitted Knockers Indonesia. (n.d.). <https://knittedknockersindonesia.org/about>

Launch of new IKEA Place app – IKEA Global. (n.d.). IKEA. <https://www.ikea.com/global/en/newsroom/innovation/ikea-launches-ikea-place-a-new-app-that-allows-people-to-virtually-place-furniture-in-their-home-170912/>

Ningsih, R. Y. (2018). APLIKASI MOBILE CROCHET DESIGNER SEBAGAI PANDUAN DESAINER DALAM PEMBUATAN STRUKTUR CROCHET. *Visualita Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, 6(2). <https://doi.org/10.33375/vslt.v6i2.1070>

Osterwalder, & Pigneur. (2012). *Business Model Generation* (terjemahan). PT Elex Media Komputindo.

Panatagama, A. (2023, June 13). *Market Research: Pengertian, Tujuan, Jenis, dan Langkah-Langkahnya*. Number 1 Google Maps Partner Indonesia. <https://terralogiq.com/market-research/>

Putra, E. P., & Kameswari, I. G. A. A. W. (2023). KAJIAN NILAI ESTETIKA DALAM TEKNIK CROCHET. *JURNAL FASHIONISTA*, Vol. 1 No. 2. <https://jurnal.idbbali.ac.id/index.php/fashionista/article/download/940/533/4528>

- Priyo. (2017, July 6). *Pengertian Augmented Reality - Sistem Knowledge Management TIK*. Sistem Knowledge Management TIK. <https://solmet.kemdikbud.go.id/?p=2895>
- Sinthawaty, N. (2024, January 15). *Nina Sinthawaty*. <https://lampung.bpk.go.id/dwp-creative-class-basic-crochet-workshop/>
- Sketchfab. (n.d.). *Crochet Funko Cat - Buy Royalty Free 3D model by GAM3D (@gam3d.engine)*. <https://sketchfab.com/3d-models/crochet-funko-cat-716ef9e27c5743a4844e901dd24fff51>
- Sukarno, B. R., & Ahsan, M. (2021). Implementasi strategi pengembangan bisnis dengan business model canvas. *Jurnal Manajemen Dan Inovasi (MANOVA)*, 4(2), 51–61. <https://doi.org/10.15642/manova.v4i2.456>
- Swarnadwitya, A. (2020, March 17). *Design Thinking: Pengertian, Tahapan dan Contoh Penerapannya*. School of Information Systems. <https://sis.binus.ac.id/2020/03/17/design-thinking-pengertian-tahapan-dan-contoh-penerapannya/>
- Tanggung, M., & Ashar, M. F. (2018). PEMBERDAYAAN INDUSTRI KERAJINAN CROCHET DI KELURAHAN TUA TUNU KECAMATAN GERUNGKANG KOTA PANGKALPINANG DALAM RANGKA Mendukung Pariwisata dan Peningkatan Pendapatan Masyarakat. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Bangka Belitung*, 5(1), 42–47. <https://doi.org/10.33019/jpu.v5i1.681>
- Wijaya, H., & Sirine, H. (2016). STRATEGI SEGMENTING, TARGETING, POSITIONING SERTA STRATEGI HARGA PADA PERUSAHAAN KECAP BLEKOK DI CILACAP. *AJIE*, 1(3), 175–190. <https://doi.org/10.20885/ajie.vol1.iss3.art2>
- Yusuf, F., Rahman, H., Rahmi, S., & Lismayani, A. (2023). PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL SEBAGAI SARANA KOMUNIKASI, INFORMASI, DAN DOKUMENTASI: PENDIDIKAN DI MAJELIS TAKLIM ANNUR SEJAHTERA. *Jurnal Hasil-Hasil Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, Volume 2 | Nomor 1 |. <https://journal.unm.ac.id/index.php/JHP2M/article/download/122/113>
- Zakaria, D., & Rizkiantono, R. E. (2023). Perancangan Visual Novel Berbasis Sejarah G30S Melalui Pendekatan Multiple Choice Untuk Remaja dan Dewasa. *Deleted Journal*, 1(2), 87–102. <https://doi.org/10.12962/j29880114.v1i2.760>