

DAFTAR PUSTAKA

- Acesta, A. (2020). Pengaruh Penerapan Metode Mind Mapping terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *NATURALISTIC : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2b), 581–586. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v4i2b.766>
- Adhany, A. F., & Gumelar, R. (2024). Peningkatan Branding dan Identitas Ilmu Komunikasi Untirta Melalui Rancangan Visual Merchandise. *AKSA: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 8(1), 1–9. <https://doi.org/10.37505/aksa.v8i1.114>
- Alifah, S. P., Nadya, A. N., & Afiany, F. D. (2024). Content Production Project to Increase Social Media Reach for Banyu Minuman. *Jurnal Ekonomi Revolusioner*, 7(6). <https://oaj.jurnalhst.com/index.php/jer/article/view/585/>
- Almufqi, F. M., & Voutama, A. (2023). Perbandingan Metode Data Mining untuk Memprediksi Prestasi Akademik Siswa. *Jurnal Teknik*, 15(1), 61–66. <https://doi.org/10.30736/jt.v15i1.929>
- Andalas, S. F. T. (2023, June 12). 209,3 Juta Orang di Indonesia Menggunakan Smartphone pada Tahun 2023 - GoodStats Data. GoodStats Data. <https://data.goodstats.id/statistic/2093-juta-orang-di-indonesia-menggunakan-smartphone-pada-tahun-2023-cbha0>
- Angelina, K., Sutomo, E., & Nurcahyawati, V. (2022). Desain UI UX Aplikasi Penjualan dengan Menyelaraskan Kebutuhan Bisnis menggunakan Pendekatan Design Thinking. *TEMATIK*, 9(1), 70–78. <https://doi.org/10.38204/tematik.v9i1.915>
- Anugerah, P. (2023). Klub buku: Gerakan buku menjamur di tengah tuduhan literasi rendah, tapi apa itu cukup? - BBC News Indonesia. Diakses pada 8 Maret 2025, dari <https://www.bbc.com/indonesia/articles/cyjxm8dlj48o>
- Arnando, D., Yakub, Y., Wijaya, A. H., & Wiyono. (2024). Rancang Bangun E-Commerce pada PT XYZ. *Akselerator : Jurnal Sains Terapan Dan Teknologi*, 5(1), 60–74. <https://jurnal.buddhidharma.ac.id/index.php/aksel/article/view/2387>
- Azwar, Ghazali, Z., & Purnama, R. (2024). Literasi Digital Mahasiswa Sejarah Peradaban Islam IAIS Sambas Dalam Menelusuri Sumber Sejarah Lokal. *Harmoni Pendidikan*, 1(2), 219–232. <https://doi.org/10.62383/hardik.v1i2.279>
- Bimayu, D. A. (2023). Analisis Break Even Point (BEP) Dalam Menentukan Perencanaan Laba Perusahaan PT Sentra Food Indonesia 2021. *SINOMIKA Journal: Publikasi Ilmiah Bidang Ekonomi Dan Akuntansi*, 1(5), 1093–1104. <https://doi.org/10.54443/sinomika.v1i5.583>

- Brown, T. (2019). *Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation*. New York: Harper Business.
- Christie, E. A., Wibowo, K. A., & Fuady, I. (2024). #BookTokIndonesia: Analisis Konten Komunitas Pembaca Buku pada Media Sosial Tiktok. *Shaut Al-Maktabah Jurnal Perpustakaan Arsip Dan Dokumentasi*, 16(1), 109–122. <https://doi.org/10.37108/shaut.v16i1.765>
- Dafit, F., Mustika, D., & Melihayatri, N. (2020). Pengaruh Program Pojok Literasi terhadap Minat Baca Mahasiswa. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 117–130. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i1.307>
- Daud, A., Affandi, H. S., Juliana, Syahputra, M. H. I., & Maulana, M. F. (2024). Consumer Touchpoint: Indonesian Tourism Development Strategy Through Improving The Quality of Visitor Services. *JURNAL ILMIAH EDUNOMIKA*, 8(2), 1–6. <https://doi.org/10.29040/jie.v8i2.13517>
- Fadilla, A. R., & Wulandari, P. A. (2023). Literature Review Analisis Data Kualitatif: Tahap Pengumpulan Data. *MITITA JURNAL PENELITIAN*, 1(3), 34–46. <https://jurnalmitita.univpasifik.ac.id/index.php/mjp/article/view/47/>
- Farid, L. J. A., Anggraeni, E., & Rosilawati, W. (2025). Pengaruh Antropomorfisme Merek dan Strategi Gamifikasi terhadap Retensi Pengguna pada Aplikasi Duolingo dalam Bisnis Islam. *Paradoks : Jurnal Ilmu Ekonomi*, 8(1), 358–369. <https://doi.org/10.57178/paradoks.v8i1.1098>
- Farizi, A., Costa, S., & Adi, P. (2023). Eksplorasi Desain Logo NJP Bakery yang Efektif sebagai Upaya untuk Mencapai Konsistensi Branding. *Journal of Creative Student Research*, 1(6), 345–355. <https://doi.org/10.55606/jcsrpolitama.v1i6.3001>
- Fauzi, M. P. (2024, October 17). *Tren Minat Baca Masyarakat Naik, Lestari Moerdijat: Harus Dapat Dukungan*. Diakses pada 11 Februari 2025, dari <https://news.detik.com/berita/d-7592779/tren-minat-baca-masyarakat-naik-lestari-moerdijat-harus-dapat-dukungan>
- Ferninaindis, N. K. W., Wirawan, I. K. A., & Santosa, H. (2020). Penerapan Konsep Warna Dingin Pada Tata Artistik Program Televisi Dunia Anak TVRI Bali. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 35(1), 40–47. <https://doi.org/10.31091/mudra.v35i1.715>
- Gogahu, D. G. S., & Prasetyo, T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Bookstory untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1004–1015. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.493>
- Handayani, F., Kadang, J., & Syrifuddin, I. (2023). Penerapan Strategi Pemasaran STP (Segmenting, Targeting, Positioning) pada Usaha Toreko. *Empiricism Journal*, 4(1), 208–212. <https://doi.org/10.36312/ej.v4i1.1170>

- Hermila, A., & Bau, R. L. (2023). Minat Membaca Buku pada Mahasiswa (Studi Deskriptif pada Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika UNG). *MEDIALOG Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(1), 136–146. <https://doi.org/10.35326/medialog.v6i1.3169>
- Hidayanto, S., & Kartosapoetro, I. S. (2020). Strategi Digital Branding pada Startup Social Crowdfunding (Studi Kasus pada Kitabisa.com). *Jurnal Surya Kencana Dua : Dinamika Masalah Hukum Dan Keadilan*, 9(1), 19–33. <https://doi.org/10.33508/jk.v9i1.2259>
- Ihsania, S., Wikanengsih, & Ismayani, M. (2020). Pengaruh Cerita Fiksi terhadap Budaya Literasi di Kalangan Mahasiswa. *Parole : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(1), 81–90. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/parole/article/view/4490>
- Judijanto, L., Hakim, L., Utami, W. S., & Adiazmil, A. (2025). The Impact of the BookTok Phenomenon on the Transformation of Generation Z's Reading Habits in the Digital Age in Indonesia. *The Eastasouth Journal of Social Science and Humanities*, 2(02). <https://doi.org/10.58812/esssh.v2i02.473>
- Lisnawati, Y. (2024, December 31). *Riset 2024, Masyarakat Indonesia Makin Gemar Membaca*. Diakses pada 20 Februari 2025, dari <https://www.liputan6.com/citizen6/read/5858397/riset-2024-masyarakat-indonesia-makin-gemar-membaca>
- Luthfi, A. H., & Arfiani, I. (2024). Perancangan UI/UX Aplikasi Sampahocity Menggunakan Pendekatan UCD (User Centered Design). *Jurnal Ilmu Komputer Dan Sistem Informasi (JIKOMSI)*, 7(1), 24–36. <https://doi.org/10.55338/jikoms.v7i1.2175>
- Maharani, B., Pratama, E. N., Hulu, L. N., & Alfarezi, M. H. (2024). Pengaruh Packaging Produk Terhadap Peningkatan Penjualan Produk. *ISTIKHLAF: Jurnal Ekonomi, Perbankan Dan Manajemen Syariah*, 6(2), 119–132. <https://doi.org/10.51311/istikhlaf.v6i2.692>
- Mahavira, A., Suranto, B., & Paputungan, I. V. (2020). Validasi Ide Bisnis Startup Marketplace Event Organizer EVORIA. *AUTOMATA*, 1(2), 1–5. <https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/15270>
- Manuho, P., Makalare, Z., Mamangkey, T., & Budiarmo, N. S. (2021). Analisis Break Even Point (BEP). *Jurnal Ipteks Akuntansi Bagi Masyarakat*, 5(1), 21. <https://doi.org/10.32400/jiam.5.1.2021.34692>
- Mauliawati, M., & Shoheh, M. (2025). Peran Komunitas Buku dalam Peningkatan Minat Membaca Sejarah pada Generasi Z di Media Sosial X. *Jurnal Kepustakawanan Indonesia*, 1(1), 43–52.
- Melanira, A., & Wibowo, N. W. (2025). Studi Interior Warna pada Ruang Perpustakaan (Studi kasus: Perpustakaan Taman Ismail Marzuki). *Jurnal Ilmiah Arjouna: Architecture and Environment Journal of*

Krisnadwipayana, 7(1), 1–16.
<https://jurnalteknik.unkris.ac.id/index.php/arjouna/article/view/86/>

- Melini, E., Hananto, B. A., Suwanto, K. M., & Tenardi, S. G. (2023). Analisis Metode Mind Mapping dalam Proses Pembelajaran Desain Grafis. *NARADA: Jurnal Desain & Seni*, 10(3), 269–282. <https://dx.doi.org/10.22441/narada.2023/v10.i3.001>
- Murnitasari, A. M., Malika, K. P., W.P, L. A., Amalia, P., Rachmadyna, A., Elyasin, I., & Dewi, L. (2024). Membangun Kekuatan Mental Pada Gen Z Di Era Digital di Panti Baitul Walad Samarinda. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 4(1), 183–191. <https://doi.org/10.52436/1.jpmi.2089>
- Natavia, D. S., Warman, W., Widyatmike, & Hasanah, A. (2025). Pemanfaatan Aplikasi Trello untuk Efisiensi Agenda Manajemen Sekolah di SMK Negeri 5 Balikpapan. *JURNAL ILMU PENDIDIKAN & SOSIAL (SINOVA)*, 3(1), 089-102. <https://doi.org/10.71382/sinova.v3i1.231>
- Nugraha, A. A., Arifin, I., Surhianto, V., & Prataseko, F. (2024). Perancangan Graphic Standard Manual Book Logo Festival Gau Maraja. *Judikatif: Jurnal Desain Komunikasi Kreatif*, 6(1), 40–50. <https://doi.org/10.35134/judikatif.v6i1.189>
- Nugroho, S. adi, Yulfiani, R. A., Zaenudin, A., & Rudjiono, R. (2023). Perancangan Desain Packaging Untuk Aksesoris Pernikahan Wedding Planner Dodok Lawang Banyumanik Semarang. *Pixel :Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 16(2), 133–140. <https://doi.org/10.51903/pixel.v16i2.1480>
- Patria, D., Achmadi, H., Wuisan, D., & Purba, J. T. (2023). How Brand Engagement, Brand Experience on Brand Loyalty Through Brand Trust and Brand Commitment: Spotify Online Music Evidence. *JMBI UNSRAT (Jurnal Ilmiah Manajemen Bisnis Dan Inovasi Universitas Sam Ratulangi)*, 10(3), 1694–1710. <https://doi.org/10.35794/jmbi.v10i3.50319>
- Perdana, S. A., Florentin, S. F., & Santoso, A. (2022). Analisis Segmentasi Pelanggan Menggunakan K-Means Clustering Studi Kasus Aplikasi Alfagift. *Sebatik*, 26(2), 446–457. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v26i2.1991>
- Pramularso, E. Y., Nurhayaty, E., Susilowati, I. H., & Marginingsih, R. (2022). Pelatihan Pembuatan Business Plan dengan Menggunakan Metode Business Model Canvas (BMC) pada Komunitas Perempuan Indonesia Maju. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 6(2), 726. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v6i2.8335>
- Pujantiyo, B. S. (2022). Downstream Process of Technology Invention Products to the Market. *Jurnal Manajemen Dan Kewirausahaan*, 10(2), 133–138. <https://doi.org/10.26905/jmdk.v10i2.8679>

- Ramadhinda, A., Manalu, S. R., & Pradekso, T. (2024). Pengaruh Persepsi terhadap “Spotify Wrapped” dan Persepsi Keuntungan Premium terhadap Minat Berlangganan Spotify Premium. *Interaksi Online*, 12(4), 140–155. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/interaksi-online/article/view/47030>
- Ramonita, L., Alexandrina, E., & Kamila, A. (2023). Pelatihan Branding & Social Marketing “Branding for A Good Cause” untuk UMKM Empowaste di Palembang, Sumatera Selatan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Pemberdayaan, Inovasi Dan Perubahan*, 3(4). <https://jurnal.penerbitwidina.com/index.php/JPMWidina/article/view/508/377>
- Ray, I., & Islam, M. A. (2022). Perancangan Brand Identity dan Media Sosial Triversa sebagai Sarana untuk Meningkatkan Brand Awareness. *BARIK*, 3(3), 221–235. <https://doi.org/10.26740/jdkv.v3i3.48236>
- Rejeki, H. P., Iriyanti, & Dadang. (2023). Pelanggaran Hak Cipta Pada Penjualan Buku Hasil Bajakan Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. *Jurnal Surya Kencana Dua : Dinamika Masalah Hukum & Keadilan/Jurnal Surya Kencana Dua*, 10(1), 52–52. <https://doi.org/10.32493/skd.v10i1.y2023.32254>
- Santoso, R. P., Ningsih, L. S. R., & Irawati, W. (2024). Implementation Of Segmenting Targeting And Positioning Strategies In Improving Marketing Performance. *BIMA : Journal of Business and Innovation Management*, 6(2), 280–292. <https://doi.org/10.33752/bima.v6i2.5939>
- Sepriyadi, Mhd. I., Wardani, A., Syahfitri, M., F, M. A., & Resmaliana, R. (2023). Analisis Business Model Canvas (BMC) Pada UMKM Cimol Aa di Kota Tanjungpinang. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 3(4), 2270–2281. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/3718>
- Solahudin, D., Misdalina, & Noviati. (2022). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Minat Baca Pada Siswa Kelas 5 SD Negeri 4 Tanjung Lago. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 1404–1407. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.5465>
- Sugiarti, U. (2025, February 10). *Mayoritas Generasi Z Menghabiskan Waktu Luang dengan Media Sosial*. Diakses pada 12 Maret 2025, dari <https://goodstats.id/article/mayoritas-generasi-z-menghabiskan-waktu-luang-dengan-media-sosial-KT9NM>
- Sutikno, Y., Hosan, H., & Irawati. (2021). Implementasi Metode Penugasan untuk Meningkatkan Kemampuan Melakukan Wawancara untuk Mahasiswa STAB Maitreyawira. *Jurnal Maitreyawira.*, 2(2), 1–8. <https://doi.org/10.69607/jm.v2i2.40>

- Tamrin, A. F., & Basri. (2020). Respon Pembaca Wanita Terhadap Novel di Situs Wattpad. *Jurnal Bindo Sastra*, 4(1), 8–16. <https://doi.org/10.32502/jbs.v4i1.2288>
- Wardana, M. H., & Sitania, F. D. (2023). Strategi Pengembangan Bisnis Melalui Pendekatan Business Model Canvas pada Kedai Kabur Bontang. *Jurnal Teknik Industri*, 1(1), 10–17. <https://doi.org/10.30872/jatri.v1i1.492>
- Wheeler, A. (2017). *Designing brand identity: an essential guide for the entire branding team* (5th ed.). Hoboken: John Wiley & Sons.
- Wibowo, A., Utami, B. S. U. S., & Pratiwi, P. (2020). Perancangan Visual Brand Identity Tukang Sayoer Online sebagai Upaya Meningkatkan Brand Awareness. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa Dan Desain*, 5(2), 125–142. <https://doi.org/10.25105/jdd.v5i2.7951>
- Wijaya, M. A., & Perdana, C. (2023). Perancangan Focus Group Discussion Sebagai Ruang Partisipasi Masyarakat Dalam Membangun Desa Berbasis Website. *Jurnal Sistem Informasi Galuh*, 1(2), 59–67. <https://doi.org/10.25157/jsig.v1i2.3206>
- Zulfikar, F. (2023, December 19). *Top 10 Skor Literasi Membaca Tertinggi di PISA 2022, Tetangga RI Nomor 1*. Diakses pada 10 Maret 2025, dari <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-7096531/top-10-skor-literasi-membaca-tertinggi-di-pisa-2022-tetangga-ri-nomor-1>

