

DAFTAR PUSTAKA

- Afiff, D. K., & Waskito, M. A. (2025). Perancangan Alat Bawa Bertema Y2K Menggunakan Metode Trend Forecasting untuk Gen Z Saat Festival Musik. *Meraki Journal of Creative Industries*, 2(02), 44–57. <https://doi.org/10.24123/meraki.v2i02.7286>
- ANALISIS PERILAKU KONSUMTIF DAN PENANGANANNYA (STUDI KASUS PADA SATU PESERTA DIDIK DI SMK NEGERI 8 MAKASSAR) - Test repository*. (n.d.). <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/25221>
- Antara Gen Z, FOMO, dan Gerakan Antikorupsi*. (n.d.). Pusat Edukasi Antikorupsi. <https://aclc.kpk.go.id/aksi-informasi/Persepsi/20250106-antara-gen-z-fomo-dan-gerakan-antikorupsi>
- Arsita, N. (2021). *Pengaruh gaya hidup dan trend fashion terhadap keputusan pembelian online produk fashion pada media sosial Instagram*. Arsita | Jurnal Ilmu Manajemen Saburai (JIMS). <https://jurnal.saburai.id/index.php/JIMS/article/view/1390/1030>
- BARIK - Jurnal SI Desain Komunikasi Visual*. (n.d.). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Fahrezi, A., Sujana, A. P., & Insanudin, E. (2025, May 17). *Desain Interaktif Prototipe UI/UX Aplikasi VR untuk Pengenalan Produk Smart Mannequin dan Automation Weapon Rack*. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/appliedscience/article/view/26342>
- Gischa, S. (2023, June 23). *Pengertian fashion menurut ahli*. *KOMPAS.com*. <https://www.kompas.com/skola/read/2023/06/23/130000069/pengertian-fashion-menurut-ahli>
- Koten, F. P. N., Jufriansah, A., & Hikmatiar, H. (2022). Analisis Penggunaan Aplikasi Whatsapp sebagai Media Informasi dalam Pembelajaran: Literature Review. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara*, 14(1), 72–84. <https://doi.org/10.37640/jip.v14i1.1409>

- Lin, X. (2024). Explore global fashion trends and cultural influences. *Journal of Education Humanities and Social Sciences*, 46, 110–116. <https://doi.org/10.54097/rzdvr692>
- Malahati, F., B, A. U., Jannati, P., Qathrunnada, Q., & Shaleh, S. (2023). KUALITATIF: MEMAHAMI KARAKTERISTIK PENELITIAN SEBAGAI METODOLOGI. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR*, 11(2), 341–348. <https://doi.org/10.46368/jpd.v11i2.902>
- Mubarok, F. S. (2023). Penerapan prinsip gestalt dalam desain visual untuk meningkatkan memori dan pemahaman pesan. *Jurnal Ilmiah Komunikasi Makna*, 11(2), 152. <https://doi.org/10.30659/jikm.v11i2.33002>
- Nurapriyanti, T., & Hartono, F. C. (2023). Pemaknaan Fashion Thrift sebagai Komunikasi. *JBSI Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(01), 112–128. <https://doi.org/10.47709/jbsi.v3i01.2772>
- Putri, W. T. A., & Umah, R. Y. H. (2020). The improving of Higher-Order Thinking Skills as information filter for Alpha Generation. *Al-Bidayah Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 12(1), 125–138. <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v12i1.341>
- Rahmawati, A., Halimah, N., Karmawan, K., & Setiawan, A. A. (2024). Optimalisasi teknik wawancara dalam penelitian field research melalui pelatihan berbasis participatory action Research pada mahasiswa Lapas Pemuda Kelas IIA Tangerang. *Jurnal Abdimas Prakasa Dakara*, 4(2), 135–142. <https://doi.org/10.37640/japd.v4i2.2100>
- View of Estetika Visual dalam Industri Hiburan Korea: Analisis Budaya Populer Y2K dalam KPop Group NewJeans.* (n.d.). <https://gestalt.upnjatim.ac.id/index.php/gestalt/article/view/174/22>
- Perancangan Media Promosi pada Perusahaan 2000s Market.* (n.d.-b). <https://kc.umn.ac.id/id/eprint/38904/>
- Perancangan E-Book Mengenai Makanan Sehat bagi Penderita Gastritis.* (n.d.). <https://kc.umn.ac.id/id/eprint/40607/>

Perancangan Game Simulasi mengenai Profesi Perfumer.
(n.d.). <https://kc.umn.ac.id/id/eprint/37523/>

Setiawan, A. R., Asfi, M., Sevtiana, A., Pranata, S., & Septian, W. E. (2023). Design System pada Perancangan Antarmuka Perangkat Lunak Sistem Akses Digital. *Jurnal Teknologi Terpadu*, 9(1), 56–64. <https://doi.org/10.54914/jtt.v9i1.619>

Shneiderman, B., Plaisant, C., Cohen, M., Jacobs, S., Elmqvist, N., & Diakopoulos, N. (2016). *Designing the user interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction*. Pearson.

Studi kasus: UX untuk lemari pintar. (2021, June 30). ICHI.PRO. <https://ichi.pro/id/studi-kasus-ux-untuk-lemari-pintar-20815342256696?>

Papachristou, E., & Anastassiu, H. T. (2022). Application of 3D Virtual Prototyping Technology to the Integration of Wearable Antennas into Fashion Garments. *Technologies*, 10(3), 62. <https://doi.org/10.3390/technologies10030062>

Perancangan desain UI/UX Fashion Campus menggunakan tools FiGMa - Repository Universitas Bina Darma.
(n.d.). <https://repository.binadarma.ac.id/8157>

Waskito, M. A. (2021). Pemanfaatan Teknik Pemodelan Digital untuk Meningkatkan Kualitas Bentuk dan Ergonomi pada shoe last Sepatu. *Jurnal Rekayasa Hijau*, 5(1), 49–62. <https://doi.org/10.26760/jrh.v5i1.49-62>

Wen, T. J. (2025, August 27). *Y2K Fashion: Styles, trends, and looks.* FlipHTML5. https://fliphtml5.com/soqlq/dsxy/Final_Group_Project_In_design_Y2K/