

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, A. (2022, November 30). *Event Jejepangan Jabodetabek Desember 2022*. Titip Jepang.
<https://titipjepang.com/budaya/event-jejepanganjabodetabek-desember2022>
- Aninda, N. (2020, Februari 4). *Liburan hemat, pakai aplikasi sewa pakaian*. Bisnis.com.
<https://entrepreneur.bisnis.com/read/20200204/263/1197263/liburan-hemat-pakai-aplikasi-sewa-pakaian>
- Aulia, A. I. (2023, September 13). Apa itu Layout? Ini Fungsi, Contoh, dan Cara Membuatnya! Retrieved from <https://sitespirit.co>: <https://sitespirit.co/blog/layout-adalah/>
- Bonnichsen, H. (2011). *Cosplay: Creating or playing identities? An analysis of the role of cosplay in the minds of its practitioners*.
- Dewanti, S. (2024, Mei 16). *Kronologi viralnya kasus cosplayer Bulgogifarts*. KapanLagi.
- Dimas, V. (2024). *Mengupas esensi dan pentingnya navigasi desain UI/UX untuk pengalaman pengguna yang lebih baik*. Gamelab Indonesia.
<https://www.gamelab.id/news/3504-mengupas-esensi-dan-pentingnyanavigasi-desain-uiux-untuk-pengalaman-pengguna-yang-lebih-baik>
- Fatah, D. A. (2020). Evaluasi usability dan perbaikan desain aplikasi mobile menggunakan usability testing dengan pendekatan Human-Centered Design (HCD). *Rekayasa*, 13(2), 130–143.
- Garry, C. (2019). *Cosplay and the art of play*.
<https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=8pabDwAAQBAJ>
- Griffey, J. V. (2020). *Introduction to interactive digital media: Concept and practice*. Routledge.

Haekal, A. (2023, Januari 16). *Jangan buka jasa rental sebelum baca ini.*

Froyonion.

<https://www.froyonion.com/news/kreatif/jangan-buka-jasa-rental-kostum-cosplay-sebelum-baca-in>

Interaction Design Foundation. (2002). *The basics of user experience design.*

Interaction Design Foundation.

Isdayanto. (2008, Februari 21). *Definisi desain grafis.* Simpang Lima.

Khanh, L. (2024). *Navigation UX: Pattern types and tips to enhance user experience.* Userpilot.

<https://userpilot.com/blog/navigation-ux/>

Kurniawan, R. A. S. (2022, November 18). *Apa itu cosplay? Ini arti, sejarah, dan jenis-jenisnya.* SuperApp.

<https://superapp.id/blog/lifestyle/cosplay-artinya>

Laura, M. (2024). *Cosplay and identity performance.*

<https://muse.jhu.edu/pub/23/article/946206/summary>

Maylinda, A. (2023). *Desain Komunikasi Visual Kelas X Semester 1.*

Muhammad, B. E. S. (2024). *Rancang bangun aplikasi mobile “Costurent” untuk platform penyewaan kostum cosplay.*

MySkill. (2024). *Memahami error message dalam UI/UX design.* Blog MySkill.

<https://blog.myskill.id/istilah-dan-tutorial/memahami-error-messagedalam-ui-ux-design/>

MySkill. (2024). *Memahami iconography dalam UI/UX design.* Blog MySkill.

<https://blog.myskill.id/istilah-dan-tutorial/memahami-iconography-dalamui-ux-design/>

MySkill. (2024). *Panduan lengkap tentang modal dalam UI design dengan contoh praktis.* Blog MySkill.

<https://blog.myskill.id/istilah-dantutorial/panduan-lengkap-tentang-modal-dalam-ui-design-dengan-contohpraktis/>

Nasution, M. A. (2023). Rancangan media pembelajaran berupa aplikasi augmented reality berbasis Android. *Jurnal Media Infotama*, 19, 529.
<https://doi.org/10.37676/jmi.v19i2.4771>

Nasution, M. A. (2023). Rancangan media pembelajaran berupa aplikasi augmented reality berbasis Android. *Jurnal Media Infotama*, 19, 529.
<https://doi.org/10.37676/jmi.v19i2.4771>

Rahman, O., Wing-Sun, L., & Cheung, B. H. (2012). Cosplay: Imaginative self and performing identity. *Fashion Theory*, 16(3), 317–341.
<https://doi.org/10.2752/175174112X13340749707204>

Rogers, Y., Sharp, H., & Preece, J. (2019). *Interaction design: Beyond human-computer interaction*. John Wiley & Sons.

Ruang Cosplay. (n.d.). *Situs resmi Ruang Cosplay*.
<https://ruangcosplay.com/>

Setiadi, E. (2022, Desember 24). *Asal-usul dan sejarah cosplay, budaya Jepang yang disukai banyak orang*. Dafunda.
<https://dafunda.com/otaku/asal-usul-dan-sejarah-cosplay/>

Sewa Kostumku. (n.d.). *Situs penyewaan kostum*.
<https://sewakostumku.com/>

Trustpilot. (2025, Desember 14). *Review oleh Jin Vee – miccostumes.com*.
<https://www.trustpilot.com/review/miccostumes.com?page=3&stars=1>

Trustpilot. (2026, Januari 6). *Review oleh IE (Izzy Elizabeth) – miccostumes.com*.
<https://www.trustpilot.com/review/miccostumes.com?page=3&stars=1>

Widyaningrum, P. W. (2016). Peran media sosial sebagai strategi pemasaran pada sewa kostum Meiyu Aiko Malang. *Al Tijarah*, 2(2), 230–257.

Wiwesa, N. R. (2021). User interface dan user experience untuk mengelola kepuasan pelanggan. *Jurnal Sistem Informasi*, 3(2), 25.

<https://scholarhub.ui.ac.id/jsht/vol3/iss2/2/>

Yusuf, Y. (2024). *Mengapa UI/UX design sangat penting dalam pengembangan aplikasi?* Telkom University.

<https://bif.telkomuniversity.ac.id/mengapaui-ux-design-sangat-penting-dalam-pengembangan-aplikasi/>

