

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini. Lia & Kirana Nathalia. 2018. Desain Komunikasi Visual: dasar-dasar Panduan Untuk Pemula. Bandung : Nuansa Cendekia.
- Faren. 2018. Design Sprint. Surabaya : Garuda Mas Sejahtera
- Galitz. Willbert. 2007. The Essential Guide to User Interface Design An Introduction to GUI Design Principles and Techniques. Indianapolis: Wiley Publishing
- Kurniawaty. Yuli. 2022. Viktimisasi Terhadap Korban Penipuan Dengan Modus Penjualan Album K-POP. Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan volume 6 No.4. Diakses pada 2 Maret 2023.
- Nursyafitri. Mochamad Arif. 2022. Perancangan Tas Khusus Untuk Penggemar Kpop Mnegunjungi Konser K-Pop volume 3 No. 2. Diakses pada 2 Maret 2023
- Pertiwi. Ayu. 2013. Konformitas dan fanatismepada remaja Korean wave. Psikoboneo: Jurnal ilmiah psikologi volume 1 No.2. Diakses pada 2 Maret 2023.
- Putri. Septiani dkk. 2023. Aplikasi Jual Beli Merchandise K-Pop Berbasis Website. Jurnal Riset Sains dan Teknologi Informatika volume 1 No. 1. Diakses pada 2 Maret 2023
- Rahmadanty. Jumhur. 2020. Pengaruh Digital Marketing Terhadap Minat Beli Album Musik Korean Kpop. Jurnal eProceedings of Management Volume 7 No. 3. Diakses pada 2 Maret 2023
- Salam. Sofyan. 2017. Seni Ilustrasi : Esensi Sang Ilustrator Lintasan Penilaian. Makassar : Badan Penerbit UNM
- Sari. Diah. 2021. Annyeonghaseyo[:Telusur Jejak Digital Korean Wave di Indonesia]. Yogyakarta : Deepublish Publisher
- Syafiqoh. Nahdah. 2023. Perancangan Aplikasi Mobile Sebagai Media Edukatif Pengenalan dan Pembelajaran Bahasa Isyarat Bagi kalangan Pelajar. TA. Universitas Telkom.
- Wulandari. Rima. 2019. Perancangan Produk Tekstil Merchandise untuk Komunitas Into The Light Menggunakan Teknik Rekalatar. Jurnal Telkom University volume 6 No.2. Diakses pada 2 Maret 2023