

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kriyantono, Rachmat. (2019). Pengantar Lengkap Ilmu Filsafat dan estetika Ilmunya Serta Perspektif Islam. Jakarta: Prenadamedia Grup.
- [2] Panuju, Redi. (2019). Komunikasi Pemasaran. Jakarta: Kencana.
- [3] Febriani, N. S., & Dewi, W. W. A. (2018). Teori dan Praktis: Riset Komunikasi Pemasaran Terpadu. Malang: UB Press.
- [4] Sharp, H. Preece, J. (2019). *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction*, 5/E. New York: Wiley.
- [5] Kriyantono, R. (2019). Pengantar Lengkap Ilmu Filsafat dan estetika Ilmunya Serta Perspektif Islam. Jakarta: Prenadamedia Grup.
- [6] Rosmita, R. A. (2018). Kajian Dan Penanaman Nilai Budaya Melalui Pembelajaran Tari Bedayou Tulang Bawang Untuk Meningkatkan Perilaku Sosial Siswa SMA.
- [7] Kristanto, V. H. (2018). Metodologi Penelitian: Pedoman Penuisan Karya Ilmiah (KTI). Yogyakarta: Deepublish.
- [8] Bhaskara, M. A. A. (2021). Pengaruh Kepemimpinan Dan Lingkungan Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Melalui Motivasi Kerja (Studi Kasus Pada PT BJB Kantor Cabang Gajah Mada Jakarta).
- [9] Saadah, A. (2021). Analisis Kesalahan Penulisan Ejaan Dan Penggunaan Konjungsi Dalam Karangan Deskripsi Siswa Kelas IV Sebagai Strategi Pembelajaran Menulis.
- [10] Kamelia, (2019). Adaptasi Masyarakat Terhadap Bencana Banjir Di Desa Majakerta Kecamatan Majalaya Kabupaten Bandung.
- [11] Leman, F. M., Soelityawati, & Purnomo, J. (2020). Dampak *Fast Fashion* Terhadap Lingkungan.
- [12] Sidauruk, B. (2022). Analisa Kegiatan Lpmunikasi Pemasaran Kopi Pak RM Dalam Pengembangan Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) DI Kabupaten Karo. Bandung: Universitas Telkom.
- [13] Suzana, F. Insanudin, E., & Zani, T. (2020). Pembangunan Aplikasi 3d Virtual Map Tour Pada Fakultas Ilmu Terapan Universitas Telkom
- [14] Pura, M. P. I. R. (2021). Pengaruh *Promotion Mix* Dan Gaya Hidup Terhadap Keputusan Pembelian Di Shopee Dengan Perilaku Konsumen Sebagai *Variabel Interviening*.

- [15] Dewi, R. Y. (2020). Perancangan Informasi *Thrift Shop* Melalui Media *Board Game*.
- [16] Luzar, L. C., & Monica. (2014). Penerapan *Culture Studies* Dan Aliran Filsafat Dalam Desain Komunikasi Visual.
- [17] Firdausi, D. R. (2021). Pemaknaan Fashion Thrift Sebagai Komunikasi
- [18] Diantari, N. K. Y. (2021). *Fast Fashion* Sebagai *Lifestyle* Generasi Z Di Denpasar.
- [19] Irawan, A. F. R., & Idhar, R. (2020). Perancangan Media Edukasi Tentang Pembelajaran Dan Nilai-Nilai Filosofis Karinding.
- [20] Raganata, M. B. (2022). Perancangan Aplikasi Healthy Sebagai Media Edukasi Gaya Hidup Sehat Bagi Dewasa Muda Di Bandung.
- [21] Kesardy, Safira Rahma. (2022). Perancangan Aplikasi Diet Kalori Sebagai Upaya Mencegah Obesitas Dikalangan Mahasiswa.
- [22] Monica. & Luzar, L. C. (2011). Efek Warna Dalam Dunia Desain Dan Periklanan.
- [23] Ashfihanis, F., & Siswanto, R. A. (2021), Perancangan Identitas Visual Dan Media Promosi Pada Museum Bekasi.
- [24] Resikati, M., Apsari, D., & Wahab, T. (2021). Perancangan Media Informasi Tentang Mengenali Gangguan Gejala Depresi Bagi Mahasiswa Di Bandung.
- [25] Ramadhan, F. F., Hidayat, S., & Anindita, D. (2015). Perancangan Buku Pedoman Umum Untuk Mahasiswa Baru Universitas Telkom Tahun Akademik 2015 – 2016.
- [26] Breda, Y. D., & Nugraha, N. D. (2021). Perancangan Situs Web Sebagai Media Promosi Perusahaan Anahata Holistic Psychological Service Bagi Anak Umur 8 – 12 Tahun Di Margahayu.
- [27] Hanifah, A. D. (2022). Perancangan Media Informasi Prenatal Yoga Untuk Meningkatkan Kesehatan Ibu Hamil.
- [28] Perdana, D. F. (2021). Perancangan Desain Prototipe E-Marketplace Khusus untuk Ilustrator dan Desainer Menggunakan Design Thinking.
- [29] Pranata, M. A., Naufalina, F. E., & Supriadi, O. A. (2020). Perancangan Aplikasi Meditasi Untuk Mengatasi Sters Dan Burnout.

- [30] Kurniasari, A. F. (2019). Pengembangan Front-End Sistem Informasi UII Tagihan Berbasis Web Menggunakan Pendekatan User Experience (UX).
- [31] Aristorahma, M. N., & Desintha, S. (2020). Perancangan Aplikasi Mobile Roomy Air Mengenai Polusi Udara Pada Ruang Tinggal.
- [32] Hawari, H. S. (2021). Perancangan Aplikasi Mobile Edukasi Pranikah Bagi Anak Muda Di Kota Bandung.
- [33] Adimaja, M. (2019). Limbah Industri Busana, Ancaman Serius Bagi Lingkungan.
<https://foto.kompas.com/phptp/read/2020/2/17/1581948059356/1/limbah-industri-busana-ancaman-serius-bagi-lingkungan>. Diakses 7 Januari 2022 jam 11.50
- [34] Kholisil, Z. (2019). Apakah Limbah Tekstil Sama Bahayanya Dengan Limbah Plastik?. <https://www.brilio.net/creator/apakah-limbah-tekstil-sama-bahayanya-dengan-sampah-plastik-d07dd2.html>. Diakses 7 Januari 2022 jam 11. 53
- [35] Zahra, A. (2019). Fesyen Cepat (Fast Fashion). <https://zerowaste.id/zero-waste-fashion/fesyen-cepat-fast-fashion/>. Diakses 7 Januari 2022 jam 11.55
- [36] Tanudjaja, C. (2019). Mengenal *Interaction Design*. [Mengenal Interaction Design – School of Information Systems \(binus.ac.id\)](https://www.binus.ac.id/interaction-design). Diakses 16 April 202 jam 15.26
- [37] [Pengertian dan Jenis Limbah Industri Pakaian \(universaleco.id\)](https://www.universaleco.id/). Diakses 17 April 2022 jam 11.40