

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, J (2017). SPSS 24 untuk Penelitian dan Skripsi. Jakarta: Kelompok Gramedia.
- Badan Ekonomi Kreatif (2017). Data Statistik dan Hasil Survei Ekonomi Kreatif. Jakarta: Badan Ekonomi Kreatif.
- Balai Diklat Keuangan Pontianak (2022, 20 November). Mengenal *Design thinking*. Kementrian Keuangan
- Badan Pendidikan dan Pelatihan Keuangan. Tersedia: <https://bppk.kemenkeu.go.id/balai-diklat-keuangan-pontianak/artikel/mengenal-design-thinking-278789>. [19 Oktober, 2023].
- Biro Administrasi Mutu Akademik dan Informasi Universitas Medan Area (2022, 15 Juni). Kenapa *Design thinking* Sangat Populer.
- Biro Administrasi Mutu Akademik dan Informasi Universitas Medan Area. Tersedia: <https://bamai.uma.ac.id/2022/06/15/5-tahap-dalam-design-thinking/>. [19 Oktober, 2023].
- Boisvenue-Fox, M., & Meyer, K (2019). Not what you expected: Implementing *design thinking* as a leadership practice Supporting Entrepreneurship and Innovation. Emerald Publishing Limited, Vol. 40, 7–20.
- Departemen Perdagangan Republik Indonesia (2007). Studi Industri Kreatif Indonesia (Bagian I). Jakarta :
- Departemen Perdagangan Republik Indonesia. Aliya, Humaira (2023, 27 November). Pelajari Research and Development serta Peran Pentingnya untuk Inovasi Perusahaan. Glints. Tersedia: <https://glints.com/id/lowongan/research-and-development-adalah/>. [1 Februari ,2024].
- Dihni, V. A (2021, 27 Oktober). Produk Fesyen Paling Banyak Dicari Konsumen saat Belanja Online. Retrieved from databoks:

<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/10/27/produk-fesyen-paling-banyak-dicari-konsumen-saat-belanja-online>

Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual Kementrian Hukum dan Ham RI (2022, 27 Januari), Pentingnya Branding Sebagai Kunci Keberhasilan Menjalankan Bisnis.

Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual Kementrian Hukum dan Ham RI. Tersedia: <https://www.dgip.go.id/artikel/detail-artikel/pentingnya-branding-sebagai-kunci-keberhasilan-menjalankan-bisnis?kategori=>. [18 Oktober, 2023].

Dosi, F., et all (2018). MEASURING *DESIGN THINKING* MINDSET. INTERNATIONAL DESIGN CONFERENCE – DESIGN.

Firmansyah, D (2015). PENGARUH INOVASI PRODUK DAN KREATIVITAS TERHADAP KINERJA USAHA BISNIS PADA DISTRO CLOTHING DI KAWASAN TRUNOJOYO BANDUNG. Universitas Komputer Indonesia. 1- 22.

Fitinline (2021, 01 Juli). Perbedaan Antara Busana *Made to Order* dan *Ready to Wear*. Fitinline. Tersedia: <https://fitinline.com/article/read/perbedaan-antara-busana-made-to-order-dan-ready-to-wear/>. [18 Oktober,2023].

Fitinline (2021, 1 Juli). Perbedaan Antara Busana *Made to Order* dan *Ready to Wear*. Fitinline. Tersedia: <https://fitinline.com/article/read/perbedaan-antara-busana-made-to-order-dan-ready-to-wear/>. [10 Desember, 2023].

Fitrihana, N (2012) .Pengendalian Mutu Busana.Yogyakarta: KTSP

Gunadi, W (2020). PROSPEK DAN STRATEGI BERSAING PADA INDUSTRI FESYEN. Universitas Dirgantara Marsekal suryadarma. 45-56.

Harris, F (2021). Is Custom-Made Clothing the Next Big Thing in Fashion?. Fashion Globe. Tersedia: <https://thefashionglobe.com/custom-made-clothing>. [10 Desember, 2023].

- Hatamimmi, J., & Andini, S (2022). Measuring the implementation of the *design thinking* concept in the creative industry: Study on the Culinary Subsector in Bandung City. *INTERNATIONAL JOURNAL OF BUSINESS ECOSYSTEM & STRATEGY*, 21-27.
- Hatammimi, J., Adnyani, P. I., & Kinasih, Y (2022). Examining the Business Organization of Creative Industry in an Emerging Market. *Asia Proceedings of Social Sciences*, 9, 127–128.
- Hatammimi, J (2019). Institutional Entrepreneurship in the Creative Industry in an Emerging Market: a Study of the Fashion Sector in Bandung, Indonesia. University of Hull.
- Aldianto, L., Wirawan, C., Anggadwita, G., & Rizqi, V. N (2020). Integrated clustering of creative industries to foster innovation: Bandung's creative industries. *International Journal of Entrepreneurial Venturing*, 12(4), 420-438.
- Hendriyani, I (2022, 19 November). Siaran Pers : Menparekraf: Fesyen Peringkat Pertama dalam Kontribusi Nilai Ekspor Ekonomi Kreatif Nasional. Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif / Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. Tersedia: <https://kemenparekraf.go.id/berita/siaran-pers-menparekraf-fesyen-peringkat-pertama-dalam-kontribusi-nilai-ekspor-ekonomi-kreatif-nasional>. [18 Oktober,2023].
- Hertantyo, S (2017). CAN MADE-TO-ORDER SLOW DOWN FASHION'S UNSUSTAINABLE SPEED? (PLUS: 12 MADE-TO-ORDER FASHION BRANDS). Conscious Fashion Collective. Tersedia: <https://consciousfashion.co/guides/made-to-order-fashion>, [10 Desember, 2023].
- Humas Kota Bandung (2022, 3 Desember). Keren! Kota Bandung Jadi Kota Pelajar Terbaik Se-Asia Tenggara. Portal Bandung. Tersedia: <https://www.bandung.go.id/news/read/7339/keren-kota-bandung-jadi-kota-pelajar-terbaik-se-asia-tenggara>. [18 Oktober, 2023].

- Husnunnisa, I.A (2022, 9 Desember). Apa Itu *Design thinking*? Ini Penerapan dan Manfaatnya Bagi Perusahaan. Ruang Kerja. Tersedia: <https://www.ruangkerja.id/blog/design-thinking>. [18 Oktober, 2023].
- IDEO (2015). The Field Guide To Human-Centered Design (1st ed.).IDEO.
- Irfansyah, A (2022, 16 Desember). 5 Tahapan *Design thinking* Yang Perlu Kamu Pahami. Eduparx. Tersedia: <https://eduparx.id/blog/insight/5-tahap-design-thinking/>. [19 Oktober, 2023].
- Irmayanti, dan Hadi, S (2018). The Contribution of Pattern Making Knowledge and Sewing Skill to The Outcome of Women's Blazer Making. International Conference on Indonesian Technical Vocational Education and Association (APTEKINDO 2018). 201(1) 32-36.
- Ismail Nurdin, dan Hartati, Sri (2019). Metodologi Penelitian sosial. Surabaya : Media Sahabat Cendikia.
- Italian Fashion School (2022, 21 Juni). 6 REFERENSI FASHION MENURUT PARA AHLI. Italianfashionschool.id. Tersedia: <https://italianfashionschool.id/fashion-menurut-para-ahli/>. [7 Desember, 2023].
- Italian Fashion School (2022, 4 Juli). PENJELASAN MENDALAM ARTI FASHION STYLE. Tersedia: <https://italianfashionschool.id/arti-fashion-style/> [3 Februari 2024]
- Kasmir. 2017. Customer Service Excellent: Teori dan Praktik. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif / Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (2020). Statistik Ekonomi Kreatif 2020. Jakarta: Pusat Data dan Sistem Informasi Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif / Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif.
- Kementerian Perindustrian RI (2017, 1 Februari). Fesyen Jadi Ujung Rantai Nilai Tambah Industri Tekstil. Kemenperin.go.id. Tersedia: <https://www.kemenperin.go.id/artikel/16945/Fesyen-Jadi-Ujung->

- Rantai- Nilai-Tambah-Industri-Tekstil [7 Desember, 2023].
- Kementrian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (2023). Ragam Fesyen. Kemenparekraf.go.id.Tersedia:<https://kemenparekraf.go.id/layanan/Subsektor-Ekonomi-Kreatif/fesyen>. [7 Desember, 2023].
- Kharimah, S. A., & Nursari, F (2019). PERANCANGAN BUSANA *READY TO WEAR* MENGGUNAKAN METODE ZERO WASTE DENGAN KOMBINASI TENUN BADUY. e-Proceeding of Art & Design, 6(2), 2250- 2257.
- Kimbell, L (2021). Rethinking *Design thinking*: Part II. ResearchGate. 129-148.
- Sugiyono (2019). Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D. Bandung: ALFABETA.
- Lutfi, L., dan Sukoco, I (2021). *Design thinking* David Kelley & Tim Brown: Otak Dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek. Research Gate.
- Mandra (2023, 9 Oktober). Menparekraf: Indonesia Tempati Posisi Ketiga Ekonomi Kreatif Terbaik. Radio Republik Indonesia. Tersedia: <https://www.rri.co.id/bisnis/391126/menparekraf-indonesia-tempati-posisi-ketiga-ekonomi-kreatif-terbaik>. [18 Oktober,2023].
- MediaIndonesia (2022, 29 Agustus). Sustainable Fashion Bisa Jadi Peluang Bisnis Jangka Panjang. MediaIndonesia.com. Tersedia: <https://mediaindonesia.com/ekonomi/518544/sustainable-fashion-bisa-jadi-peluang-bisnis-jangka-panjang>. [18 Oktober,2023].
- Mftah (2017, 14 Juni). PEMKOT BERI KEMUDAHAN BAGI PELAKU BISNIS TEKSTIL. Portal Bandung. Tersedia: <https://www.bandung.go.id/news/read/3870/pemkot-beri-kemudahan-bagi-pelaku-bisnis-tekstil>. [18 Oktober,2023].
- Midiani, T. D., et all (2015). RENCANA PENGEMBANGAN INDUSTRI MODE NASIONAL 2015-2019. PT. Republik Solusi. 1-156.
- Miftah (2016, 13 Agustus). KOTA BANDUNG MASUK DALAM

- JARINGAN UNESCO CREATIVE CITIES NETWORK (UCCN).
Portal Bandung. Tersedia:
<https://www.bandung.go.id/news/read/2722/kota-bandung-%20masuk-dalam-jaringan-unesco-%20creative-cities-network-uccn>. [18 Oktober,2023].
- Miftah (2017, 14 Juni). PEMKOT BERI KEMUDAHAN BAGI PELAKU BISNIS TEKSTIL. Tersedia:
<https://www.bandung.go.id/news/read/3870/pemkot-beri-kemudahan-bagi-pelaku-bisnis-tekstil>. [18 Oktober,2023].
- Nawawi, Hadari (2006). Evaluasi dan manajemen kinerja di lingkungan perusahaan dan industri. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Nelson, M. R., & Stolterman, E. A (2021). The Role of Prototyping in *Design thinking: A Literature Review*. Design Studies, 77, 101081
- Nilawati, P. P (2017, 8 November). Bandung Jadi Kota yang Paling Produktif di Bidang Tekstil dan Garmen. Tribunjabar. Tersedia:
<https://jabar.tribunnews.com/2017/11/08/bandung-jadi-kota-yang-paling-produktif-di-bidang-tekstil-dan-garmen>. [18 Oktober,2023].
- Nubandung (2023, 16 Agustus). Kenapa Bandung Dijuluki Kota Fashion di Indonesia? Ini Alasannya. Nubandung.id. Tersedia:
<https://www.nubandung.id/2023/08/kenapa-bandung-dijuluki-kota-fashion-di.html>. [18 Oktober, 2023].
- Nugroho, I (2021, 23 April). Bagaimana Cara Berpikir Out of The Box?. Corporate Innovation Consulting. Tersedia:
<https://www.cias.co/post/bagaimana-cara-berpikir-out-of-the-box>, [20 November, 2023].
- Nugroho, I (2021, 3 Maret). Keuntungan Menggunakan *Design thinking*. Corporate Innovation Consulting. Tersedia:
<https://www.cias.co/post/keuntungan-menggunakan-design-thinking>. [11 Desember, 2023].
- Patrakomala (2023). Grafik Sebaran Ekonomi Kreatif; Jumlah Pelaku

- Ekonomi Kreatif Per Subsektor. Tersedia: <https://patrakomala.disbudpar.bandung.go.id/id/about>. [18 Oktober, 2023].
- Populix (2023, 3 Desember). Research and Development (RnD): Definisi, Fungsi, hingga Peran pentingnya. Populix. Tersedia: <https://info.populix.co/articles/rnd-adalah/#:~:text=Dalam%20suatu%20perusahaan%2C%20research%20and,dan%20siap%20menghadapi%20kompetitor%20bisnis>. [3 Februari, 2024].
- Pratomo, L. C., Siswandari, & Wardani, D. K (2021). The effectiveness of *design thinking* in improving student creativity skills and entrepreneurial alertness. International Journal of <https://doi.org/10.29333/iji.2021.14440a>
- Public Information Center Garut (2023). Perkembangan Ekonomi Kreatif di Kota Bandung. PIC Garut. Tersedia: <https://picgarut.id/perkembangan-ekonomi-kreatif-di-kotabandung/#:~:text=Berdasarkan%20data%20dari%20Badan%20Pusat,penting%20dalam%20perekonomian%20Kota%20Bandung>. [14 Desember, 2023].
- Purnama, D., & Hidayat, T (2021). *Design thinking*: Solusi Inovatif untuk Meningkatkan Daya Saing Perusahaan. Jurnal Manajemen dan Bisnis, 23(1), 1-12.
- Rachmansyah, A dan Oetomo, HW. 2013. Pengaruh Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Konsumen pada PT. DOK dan Perkapalan Surabaya (Persero). Jurnal Ilmu & Riset Manajemen. Vol. 2 No. 12, hal 1-21.
- Ramadhan, E. G (2017, 23 Juli). Human Centered Design. Medium.Com. Tersedia: <https://medium.com/codelabs-unikom/human-centered-design-bfddadd95396>. [14 Desember, 2023].
- Rizeki, D (2022, 19 Agustus). Memahami Pengertian dan Jenis Industri

- Kreatif. Majoo. Tersedia: <https://majoo.id/solusi/detail/industri-kreatif>. [18 Oktober,2023].
- Santoso, Singgih. 2017. *Menguasai Statistik Dengan SPSS 24*. Jakarta: PT Alex Media Komputindo.
- Sekaran, Uma., & Bougie, R (2016). *Research Methods for Business: A Skill-Building Approach (7th Ed)*. United Kingdom: Wiley.
- Setiawan, A. G., dan Sesilia, O (2019). TREND INDUSTRI FESYEN DI INDONESIA. Binus University. Tersedia: <https://binus.ac.id/bandung/2019/12/trend-industri-fesyen-di-indonesia/>. [21 November, 2023].
- Sharma, S.O. dan Martin, A (2018). Re-thinking and re-operationalizing product innovation capability: a review, critique and extension of dynamic capability view using theoretical triangulation. *European Business Review*, 30, 374–397.
- Sibero, I. C (2009). *Langkah Mudah membuat game 3D*. Yogyakarta: Mediakom.
- Sinambela, L. P., & Sinambela, S (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif: Teoritik dan Praktik*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Suciadi, A. A (2003). *Menguasai Pembuatan Animasi dengan Macromedia Flash MX*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Sudaryono (2018). *Metodologi Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Mix Method*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono (2007). *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta, cv
- Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, (2013), *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono, 2009, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung : Alfabeta.

- Sugiyono (2012). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, Cetakan ke-24. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono (2018). Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods). Bandung: CV Alfabeta
- Sugiyono (2018). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono (2021). Metode penelitian pendidikan : Pendekatan kuantitatif, kualitatif, kombinasi, R&D, dan penelitian pendidikan. Bandung: Alfabeta
- Sutrisno Hadi (1991). Statistik dalam Basic Jilid I. Yogyakarta: Andi Offset.
- Tampubolon, R. G (2020, 22 Desember). Fashion yang Mempunyai Potensi Besar dalam Industri Kreatif. Kompasiana. Tersedia: https://www.kompasiana.com/raymondgivenchetampubolon/5fe164bfd541df54580ffde4/fashion-yang-mempunyai-potensi-besar-dalam-industri-kreatif?page=1&page_images=1. [18 Oktober, 2023].
- Trislianto, Dimas A (2020). Metodologi Penelitian : Panduan Lengkap Penelitian dengan Mudah (Ed.1). Yogyakarta: ANDI.
- UNDP/UNCTAD (2008). Creative Economy Report 2008. Geneva-New York:
- UNDP,UNCTAD. VER (2023, 9 Februari). Bandung, Kota Kreatif dengan Aktifitas Ekonomi dari Produk Kekayaan Intelektual. Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual Kementrian Hukum & HAM R.I. Tersedia: <https://www.dgip.go.id/artikel/detail-artikel/bandung-kota-kreatif-dengan-aktifitas-ekonomi-dari-produk-kekayaan-intelektual?kategori=agenda-ki>. [18 Oktober, 2023].

- Vianna, Mauricio. Et.al (2012) *Design thinking: business innovation*. Rio de Janeiro: MVJ Press.
- Taro, Yamane (1967). *Statistics: An Introductory Analysis*, 2nd Edition, New York: Harper and Row.
- Yuniar, N., dan Putri, M (2021, 9 November). Sandiaga Uno: Peluang ekonomi kreatif masih sangat terbuka. *Antaranews*. Tersedia: <https://www.antaranews.com/berita/2511649/sandiaga-uno-peluang-ekonomi-kreatif-masih-sangat-terbuka>. [14 Desember, 2023].
- Plattner, H (2010). *An Introduction to Design Thinking: PROCESS GUIDE*. USA: Hasso Plattner Institute of Design.
- Robbins, P., & Fu, Na (2022). Blind faith or hard evidence? Exploring the indirect performance impact of design thinking practices in R&D. *R&D MANAGEMENT*
- Pratomo, L. C., Siswandari, & Wardani, D. K (2021). The effectiveness of design thinking in improving student creativity skills and entrepreneurial alertness. *International Journal of* <https://doi.org/10.29333/iji.2021.14440a>
- Purnama, D., & Hidayat, T (2021). Design Thinking: Solusi Inovatif untuk Meningkatkan Daya Saing Perusahaan. *Jurnal Manajemen dan Bisnis*, 23(1), 1-12.
- Nelson, M. R., & Stolterman, E. A (2021). The Role of Prototyping in Design Thinking: A Literature Review. *Design Studies*, 77, 101081