

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kementerian Koordinator Bidang Perekonomian Republik Indonesia, “Menko Airlangga: Potensi UMKM menjadi modal dalam ekosistem pengembangan ekonomi,” Siaran Pers, Jakarta, 21 Mar. 2023. [Online]. Available: <https://www.ekon.go.id/publikasi/detail/5047/menko-airlangga-potensi-umkm-menjadi-modal-dalam-ekosistem-pengembangan-ekonomi> [Accessed: 14-Jun-2025].
- [2] Rumah BUMN Pekalongan, “Beranda,” RB Pekalongan. [Online]. Available: <https://rbpekalongan.id/> [Accessed: 14-Jun-2025].
- [3] M . A. F. Firdaus, “Perancangan buku katalog model kit Bolt Gunpla sebagai media informasi” Tugas Akhir, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Rekayasa Industri dan Desain, Institut Teknologi Telkom Purwokerto, 2024.
- [4] Nugraha, A. (2018). Transforming Tradition in Indonesia. Dalam Walker, S., Evans, M., Cassidy, T., Jung, J., & Twigger Holroyd, A. (Eds.), *Design Roots: Culturally Significant Designs, Products, and Practices* (hlm. 147–161). Bloomsbury Publication.
- [5] Schell, J.. “The art of game design : a book of lenses”. Boca Raton: CRC Press, 2020
- [6] Interaction Design Foundation - IxDF. “What is Visual Hierarchy?” Interaction Design Foundation - IxDF. <https://www.interaction-design.org/literature/topics/visual-hierarchy> (accessed May. 28, 2025).
- [7] Y. A. Putri, Y. Azhar, and A. E. Minarno, “Klasifikasi Jenis Batik Menggunakan Algoritma Convolutional Neural Network”, JR, vol. 3, no. 2, Jan. 2024.
- [8] N. Rahmalia, "*QR Code*: Apa Itu, Bagian, Jenis-Jenis, dan Cara Membuatnya," Glints. [Online]. Tersedia: <https://glints.com/id/lowongan/qr-code-adalah/>. [Diakses: Juli 2, 2025].
- [9] Dharmawan, S. (2021). *Filosofi Motif Batik Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kanisius.
- [10] Martin, B., & Hanington, B. (2012). *Universal Methods of Design*. Beverly, MA: Rockport Publishers.
- [11] Kurniawan, D. (2018). Filosofi dan estetika dalam seni batik. *Jurnal Seni Tradisional*, 15(2), 123–134.
- [12] Museum Batik Pekalongan, “Sejarah Museum Batik Pekalongan,” Museum Batik Pekalongan. [Online]. Available: <https://museumbatikpekalongan.com/sejarah> [Accessed: 14-Jun-2025].
- [13] Kementerian Komunikasi dan Informatika, Asosiasi Game Indonesia, dan Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia, *Peta Ekosistem Industri Game Indonesia 2021*. Jakarta: Kominfo, AGI, dan LIPI, 2021