

## DAFTAR REFERENSI

- [1] Abramova, S., Smirnova, O., & Tataurova, S. (2020). Cosplay As a Youth Subculture: The Factors of Choice and Identity Formation. *KnE Social Sciences*, 97–106. <https://doi.org/10.18502/kss.v5i2.8341>
- [2] Adnas, D. A., & Nando, R. (2023). Analisis Dan Kajian Efektivitas Media Sosial Dalam Mengembangkan Pemasaran Kostum Cosplay Di Kota Batam. *JISAMAR*, 7(1), 35–44. <https://doi.org/10.52362/jisamar.v7i1.989>
- [3] Aji, R., Dhika, H., & Setiawan, H. S. (2021). Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Villa Pada Villa Griya Asri Berbasis Web. *Jurnal SIMETRIS*, 12(2), 1–12. <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/simet/article/view/6476>
- [4] Apriyanto, Setyorini, D., & Putri, L. I. P. (2022). Rancang Bangun Sistem Online Penyewaan Rumah Kost. *Remik: Riset Dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, 6(4), 610–623. <https://doi.org/10.33395/remik.v6i4.11478>
- [5] Aysa, I. R. (2021). Tantangan Transformasi Digital Bagi Kemajuan Perekonomian Indonesia. *Jurnal At-Tamwil*, 3(2), 140–153. <https://doi.org/10.33367/at.v2i3.1458>
- [6] Ayumida, S., Hakim, L., Azis, M. S., & Mahaulika, C. (2021). Sistem Infomasi Penyewaan Lapangan Olahraga Menggunakan Metode Waterfall Pada Green Garden Sport Center. *Indonesian Journal on Networking and Security*, 10(4), 226–233. <https://ijns.org/journal/index.php/ijns/article/view/1752>
- [7] Darwan, M., Syahrina, I. A., & Okfrima, R. (2019). Dukungan Sosial Hubungannya Dengan Motivasi Menjadi Cosplayer pada Cosmic (Cosplayer Minang Community) Padang. *Jurnal PSYCHE 165*, 12(1), 21–29.
- [8] Drinanda, M. K. (2022). The History And Development Of Japanese Pop Culture In Singapore. *International Review of Humanities Studies*, 7(2), 540–549. <https://doi.org/10.7454/irhs.v7i2.470>
- [9] Fachroni, M. R., Abbas, M., & Harahap, A. M. (2022). Fenomena Cosplay di Kota Medan dalam Perspektif Akidah Islam. *Jurnal Theosofi Dan Peradaban Islam*, 4(2), 246–256. <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/alhikmah>
- [10] Fernandes, M. A., Khotimah, S. K., & Putra, A. H. (2023). Cosplay Sejarah: Pembelajaran Kreatif Sejarah Berbasis Teknologi. *Jurnal Praksis Dan Dedikasi (JPDS)*, 6(1), 53–57. <https://doi.org/10.17977/um022v6i1p53-57>
- [11] Ghiffari, M. D., Marwa, S., & Setiawan, B. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi Reservasi Rental Mobil Berbasis Web di Kabupaten Kampar (Programming). *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 2(2), 23–34. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/innovative.v2i2.71>
- [12] Gracia, M., & Lumba, E. (2019). Pengembangan Aplikasi Pemodelan Cosplay Dengan Teknologi Virtual Reality Berbasis Android. *Jurnal*

- Algoritma, Logika Dan Komputasi*, 2(2), 195–205.  
<https://doi.org/10.30813/j-alu.v2i2.1849>
- [13] Hans, & Santoso, K. (2019). Fasilitas Komunitas Cosplay di Surabaya. *JURNAL eDIMENSI ARSITEKTUR*, 7(1), 25–32.
- [14] Hayati, K. R., Baihaqi, R. D., & Alam, A. A. H. A. (2023). Menguji Wawasan Kebangsaan Masyarakat Dalam Acara “Japan Night Festival.” *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 11(3), 633–644.
- [15] Hendri, Oscar, D., & Komarudin, R. (2020). Implementasi Waterfall Model Pada Sistem Informasi Penyewaan Tanah Makam pada TPU Perwira. *Infortech*, 2(2), 211–216.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.31294/infortech.v2i2.9214>
- [16] Jenkins, B. (2020). Marginalization within Nerd Culture: Racism and Sexism within Cosplay. *The Popular Culture Studies Journal*, 7(2), 157–174.
- [17] Khasanah, F. N., Herlawati, Atika, P. D., Sari, R., Murdowo, S., & Sari, R. (2021). Rekomendasi Hasil Metode Weighted Product Terhadap Pemilihan Tempat Kuliner Di Sekitar Universitas Bhayangkara Bekasi. *Techno.COM*, 20(3), 382–391. <https://doi.org/https://doi.org/10.33633/tc.v20i3.4921>
- [18] Kusumadewi, A. R., & Hastasari, C. (2020). Pola Komunikasi Komunitas Cosplay Di Yogyakarta. *Journal of Scientific Communication*, 2(2), 85–99.
- [19] Mufidah, N. L., & Mauludin, M. S. (2021). Sistem Penyewaan Mobil Berbasis Web (Studi Kasus Sastro Rent Car). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(2), 131–139.  
<http://eprints.unwahas.ac.id/id/eprint/2911>
- [20] Munawar. (2018). *Analisis Perancangan Sistem Berorientasi Objek dengan UML (Unified Modeling Language)*. Informatika Bandung.
- [21] Muthiah, I., Prasetya, R., & Asma, F. R. (2021). Implementasi Aplikasi Penyewaan Baju Pengantin Pada CV. Tini Suherlan Berbasis Java (NETBEANS). *REPOSITOR*, 3(1), 31–42.
- [22] Mutiarin, B. (2019). Perkembangan Pembuatan Kostum Cosplay “Fufu Armor” Terhadap Potensi Sumber Dayanya. *Literacy : Jurnal Ilmiah Sosial*, 1(2), 73–81.
- [23] Muzdaliva, D. W. P., Kholifah, S., & Rahmawati, I. (2021). Gender Identity and Cosplayer Stigmatization In Malang City. *Wacana*, 24(3), 113–119.
- [24] Nistrina, K., & Righa, L. (2022). Sistem Informasi Penyewaan Alat Pesta Berbasis Web Pada Badan Usaha Milik Desa (BUMDES). *Jurnal Sistem Informasi, J-SIKA*, 4(2), 11–20. <https://unibba.ac.id/ejournal/index.php/j-sika/article/view/1014>
- [25] Noor, M. A., Rahman, A., & Febrita, Y. (2023). Rumah Mode Cosplay Di Banjarbaru. *Journal of Architecture*, 12(1), 134–140.
- [26] Obmann, C. (2021). *Cosplay is for Everyone? Notions of Power and Empowerment in the Fan Practice and Community of Cosplayers*.

- [27] Oktaviani, E., Asrinur, Prakoso, A. W. I., & Madiisriyatno, H. (2023). Transformasi Digital Dan Strategi Manajemen. *JURNAL KAJIAN EKONOMI DAN BISNIS*, 16(1), 16–26.
- [28] Pangestu, A. I., & Rusdi, I. (2022). Sistem Informasi Penyewaan Peralatan Hiking Berbasis Web Pada Nuansa Adventure Kota Magetan. *Jurnal Nasional Komputasi Dan Teknologi Informasi*, 5(4), 659–667. <https://doi.org/https://doi.org/10.32672/jnkkti.v5i4.4526>
- [29] Pongtambing, Y. S., & Sampetoding, E. A. M. (2023). Transformasi Digital pada Layanan Kesehatan Berkelanjutan di Indonesia. *SainsTech Innovation Journal*, 6(2), 412–420.
- [30] Pramana, N. A., & Masykur, A. M. (2020). Cosplay Adalah “Jalan Ninjaku” Sebuah Interpretative Phenomenological Analysis. *Jurnal Empati*, 8(3), 169–177.
- [31] Prasetyo, M. E., Sihananto, A. N., & Aditiawan, F. P. (2024). Implementasi Collaborative Filtering Pada Aplikasi E-Commerce Penyewaan Costume Cosplay. *Jurnal Publikasi Teknik Informatika (JUPTI)*, 3(1), 64–72. <https://doi.org/10.55606/juhti.v3i1.2517>
- [32] Pratama, R. K., & Piliang, F. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Web. *Jurnal Sistem Informasi Dan Sains Teknologi*, 1(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.31326/sistek.v1i2.676>
- [33] Purnama, S., Hafizd, K. A., & Sayyidati, R. (2020). Sistem Informasi Kantin Elektronik (E-Canteen) Politeknik Negeri Tanah Laut Berbasis Web Mobile. *Antivirus*, 14(2), 73–85. <https://doi.org/https://doi.org/10.35457/antivirus.v14i2.1124>
- [34] Puspitarini, D. S., & Nuraeni, R. (2019). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Promosi (Studi Deskriptif pada Happy Go Lucky House). *Jurnal Common*, 3(1), 71–80. <https://doi.org/10.34010/COMMON.V3I1.1950>
- [35] Rahayu, N., Supriyono, I. A., Mulyawan, E., Nurfadhillah, F., Yulianto, D. R., & Ramadhan, A. Z. (2022). Pembangunan Ekonomi Indonesia Dengan Tantangan Transformasi Digital. *ADI Bisnis Digital Interdisiplin Jurnal*, 4(1), 1–4. <https://doi.org/https://doi.org/10.34306/abdi.v4i1.823>
- [36] Raihan, N., & Eviyanti, A. (2022). Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Mobil Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter. *ZONAsi: Jurnal Sistem Informasi*, 4(1), 31–41. <https://doi.org/https://doi.org/10.31849/zn.v4i1.9547>
- [37] Ramadhan, G. D. (2021). Perlindungan Hukum Dan Implementasi Doktrin Fair Use Terhadap Costume Play (Cosplay) Dalam Hak Cipta Dan Desain Industri. *Journal of Intellectual Property*, 4(1), 13–26. <https://doi.org/10.20885/jipro.vol4.iss1.art2>
- [38] Ramirez, M. (2023). “You Know, We’re Just Having a Good Time”: Masking Racism and Foregrounding Fun in Cosplay. *Sociation*, 22(1), 63–76.

- [39] Rusdina, Rasyidan, M., & Rusdi, M. (2023). Prototype Sistem Promosi Dan Penyewaan Gedung Berbasis Digital, Study Kasus : Gedung Taman Budaya Banjarmasin. *Technologia*, 14(1), 89–93. <https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/JIT/article/view/8072/4935>
- [40] Sari, W. A., & Sudrajat, A. (2021). Motif Otaku Nge-Cosplay Pada Komunitas Cosura Surabaya. *Paradigma*, 10(1).
- [41] Sarinastiti, A., & Merdiana, A. P. (2022). Dampak Cosplay Anime Jepang Terhadap Perubahan Budaya Indonesia Bagi Remaja. *Prosiding Konferensi Ilmiah Pendidikan*, 3(2022), 183–188.
- [42] Sidik, F., & Sari, A. O. (2023). Rancang Bangun Sistem Informasi Penyewaan Pakaian Adat Tradisional Berbasis Website. *JIKA (Jurnal Informatika)*, 7(3), 321–328. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31000/jika.v7i3.8027>
- [43] Sinaga, A. A., & Tambunan, S. M. G. (2023). Kontestasi Ideologi Dan Autentisitas Dalam Hijab Cosplay Indonesia. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan (JISIP)*, 7(3), 2790–2798. <https://doi.org/10.58258/jisip.v7i1.5568/http>
- [44] Suksmono, A. N., Hagijanto, A. D., & Malkisedek, M. H. (2020). Analisis Visual pada Karakteristik Cosplay Berhijab. *Nirmana*, 20(1), 17–25. <https://doi.org/10.9744/nirmana.20.1.17-25>
- [45] Sulistyono, Sugiarta, A., & Prabowo, A. A. (2021). Aplikasi Sistem Informasi Booking Lapangan Futsal Berbasis Android Pada Mandiri Sport Futsal. *Jurnal ProTekInfo*, 8(1), 23–27.
- [46] Sutarman, Sofia, D., & Mutaqin, I. (2022). Sistem Informasi Manajemen Surat Perjanjian Sewa Kendaraan pada PT Mitra Pinasthika Mustika Rent. *Academic Journal of Computer Science Research*, 4(2), 42–48. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.38101/ajcsr.v4i2.532>
- [47] Thomas-Parr, G. (2023). Anime girls embodied: an introduction to British maid Cafe cosplay. *Feminist Media Studies*. <https://doi.org/10.1080/14680777.2023.2194569>
- [48] Timothy, E., & Hidayat, Z. (2020). Cosplay in Indonesia: It's Not Just Cosplay, It's a Business Opportunity. *International Journal of Innovative Science and Research Technology*, 5(10), 695–699.
- [49] Wahyuni, T., Indriyanti, Ermawati, E., Fatah, H., & Ichsan, N. (2021). Rancang Bangun Sistem Penyewaan Baju Dan Dekorasi Berbasis Web Pada Nita Wedding Organizer. *Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 16(1), 1–9. <https://doi.org/10.35969/interkom.v16i1>
- [50] Widiyanti, W. (2021). Business Model Canvas Sebagai Alat Bantu Dalam Menentukan Strategi Bisnis Jasa Penyewaan Mainan. *Jurnal Muara Ilmu Ekonomi Dan Bisnis*, 5(2), 285–296. <https://doi.org/10.24912/jmie.v5i2.11433>

- [51] Widnyani, N. M., Astitiani, N. L. P. S., & Putri, B. C. L. (2021). Penerapan Transformasi Digital Pada Ukm Selama Pandemicovid-19 Di Kota Denpasar. *Jurnal Ilmiah Manajemen Dan Bisnis*, 6(1), 79–87. <http://journal.undiknas.ac.id/index.php/manajemen>
- [52] Widyastuti, P. A., Huddiansyah, & Wardhana, S. S. M. (2022). Pemanfaatan Teknik Cetak Digital Dalam Proses Perancangan Kostum Cosplay di Indonesia. *Seminar Nasional Desain Sosial*, 4, 241–247.
- [53] Widyastuti, P. A., Pertiwi, R., & Huddiansyah. (2019). Peran Digitalisasi Dalam Fenomena Perubahan Produk Cosplay Buatan Cosmaker Pada Industri Cosplay Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Desain Dan Arsitektur (SENADA)*, 2, 272–278.
- [54] Yamato, E. (2020). Self-identification in Malaysian cosplay. *Transformative Works and Cultures*, 34. <https://doi.org/https://doi.org/10.3983/twc.2020.1771>
- [55] Yang, Y. (2022). The art worlds of gender performance: cosplay, embodiment, and the collective accomplishment of gender. *The Journal of Chinese Sociology*, 9(1). <https://doi.org/10.1186/s40711-022-00168-z>
- [56] Yolanda, Y., Puspitasari, Y., Lestari, N., & Husufa, N. (2021). Sistem Informasi Penyewaan Kapal Berbasis Web (Studi Kasus : PT. Serwell Offshore). *Journal of Information Systems and Informatics*, 3(1), 185–200. <http://journal-isi.org/index.php/isi>