

## DAFTAR PUSTAKA

Adam, S. and Pernando, Y. (2024) 'KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer Analisis Usability dan Aksesibilitas Desain UI/UX Aplikasi HIMAKOM Universitas Universal Menggunakan System Usability Scale', *Media Online*, 4(5), pp. 2389–2397. Available at: <https://doi.org/10.30865/klik.v4i5.1479>.

Britishcouncil.id (2016) *Creative Hubs - DICE Indonesia*. Available at: <https://www.britishcouncil.id/creative-hubs-dice-indonesia> (Accessed: 12 July 2024).

Kemenparekraf/Baparekraf RI (2021) *Creative Hub Sebagai Simpul Pelaku Ekonomi Kreatif*. Available at: <https://www.kemenparekraf.go.id/ragam-ekonomi-kreatif/Creative-Hub-Sebagai-Simpul-Pelaku-Ekonomi-Kreatif> (Accessed: 15 February 2024).

Kementerian Pariwisata dan Ekonomi kreatif (2020) *Statistik Ekonomi Kreatif 2020, Pusat Data dan Sistem Informasi Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif / Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif*.

kominfo.go.id (2015) *Ekonomi Kreatif adalah Pilar Perekonomian Masa Depan*. Available at: <https://www.kominfo.go.id/content/detail/5277/ekonomi-kreatif-adalah-pilar-perekonomian-masa-depan/0/berita> (Accessed: 23 February 2024).

Madani, A. (no date) *Pengertian Ekonomi Kreatif: Ciri-Ciri, Jenis, dan Manfaatnya Bagi Negara Indonesia*. Available at: <https://disparpora.ngawikab.go.id/pengertian-ekonomi-kreatif-ciri-ciri-jenis-dan-manfaatnya-bagi-negara-indonesia/> (Accessed: 23 February 2024).

Siregar, F. and Sudrajat, D. (2017) *Enabling Spaces: Mapping Creative Hubs in Indonesia*.

TechTarget (2023) *web application (web app)*. Available at: <https://www.techtarget.com/searchsoftwarequality/definition/Web-application-Web-app> (Accessed: 23 February 2024).