

## DAFTAR PUSTAKA

Mustapa & Mulyana, 2015, Peran Quadruple Helix dalam Meningkatkan Kreativitas dan Kapabilitas Inovasi (Studi Pada Industri Kreatif Sektor Fashion), UNISSULA, Semarang

Liang Sui, C.I, 2013, Industri Kreatif dan Ekonomi Sosial di Indonesia : Permasalahan dan Usulan Solusi dalam Menghadapi Tantangan Global, *Prosiding The 5<sup>th</sup> International Conference on Indonesian Studies: "Ethnicity and Globalization*

Aghnia, M. C. (2012). Tingkat Sarjana bidang Seni rupa dan Desain; Perancangan Anime Community Center. *Jurnal Seni Rupa dan Desain*. 1 (1), 1-6.

Yuliani, Andy Christine. 2003. Studi Tentang Film Animasi Jepang (Anime) dan Perkembangannya di Indonesia; Tinjauan Deskriptif Pada Periodisasi 1980-2003. Skripsi. Surabaya: Universitas Kristen Petra.

Rifai. E. Y. (2015). 7 Situs nonton anime subtitle Indonesia terbaik. Diakses dari <https://jalantikus.com/gokil/7-situs-nonton-anime-subtitle-indonesia-terbaik/> pada tanggal 23 November 2018 pada pukul 21.26 WIB.

Vozalis, E. and Margaritis, K. G. (2003). *Analysis of Recommender Systems Algorithms*. Elsevier Science Inc, New York, USA.

Et Al. Felfernig, 2011. *Recommender Systems: An Introduction* . New York: Cambridge University Press.

Umar H, 2005. *Riset Pemasaran dan Perilaku Konsumen*, Gramedia Pustaka Utama, Jakarta

Departemen Perdagangan Republik Indonesia. "Studi Industri Kreatif Indonesia" Jakarta : Departemen Perdagangan RI, 2007

Departemen Perdagangan Republik Indonesia. "Cetak Biru Pengembangan Industri Kreatif." Jakarta : Departemen Perdagangan RI, 2007.

Rukmawati, Retno. Jawaban Tertulis dari Balitbang Departemen Perdagangan atas surat MPKP FEUI No. 042/PT/MPKP-FEUI-P/II-018/20089 tentang pengantar penelitian. 23 Februari 2009.

<https://id.wikipedia.org/wiki/Anime> / diakses pada tanggal 29 Oktober 2018 pukul 19.13 WIB.

AS, Ranang, dkk. 2010. Animasi kartun: analog sampai digital. Jakarta: PT Indeks.

Chusnawati, Erly Hanif. 2014. Analisis Makna Perubahan Diri Pada Pembaca Manga. Skripsi. Fakultas Psikologi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Yusuf, Syamsu. 2011. Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.

Hall, Calvin S. 1993. Psikologi Kepribadian 3 Teori-Teori Sifat Dan Behavioristic. Yogyakarta: Kanisius.

Suryabrata, Sumadi. 2003. Psikologi Kepribadian. Yogyakarta : Raja Grafindo Persada.

Septianawati, D. 2014. Efektivitas Penerapan Metode Diskusi dengan Pendekatan Matematika Realistik (PMR) Ditinjau dari Tipe Kepribadian Siswa Kelas VIII SMP Negeri di Kabupaten Lampung Timur. *Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Univ. Muhammadiyah Metro*. 3, (2), 55-64

Ricci, Francesco, et al. 2010. Recommender Systems Handbook. New York : Springer Reference.

Jannach, Dietmar, et al. Recommender systems: an introduction. Cambridge University Press, 2010.

Turban, E., dkk. 2005. Decision Support Systems and Intelligent Systems. Yogyakarta: Andi Offset.

Larose, Daniel T. 2005. Discovering Knowledge in Data: An Introduction to Data Mining. John Willey & Sons, Inc.

Berry, M.J.A. dan Linoff G.S, 2004. Data Mining Technique for Marketing, sales, Customer Relationship Management, Second Edition, Wiley Publishing, Inc.

Kusrini, luthfi taufiq Emha, (2009), Algoritma Data Mining, Penerbit Andi, Yogyakarta.

M. Mustaghfiri, Z. Abidin And R. Kusumawati, "Peringkasan Teks Otomatis Berita Berbahasa Indonesia Menggunakan Metode Maximum Marginal Relevance," Matics, Vol. Iv, No. 4, Pp. 1-14, 2011.

Insap, Santoso. 2009. Interaksi Manusia dan Komputer. Yogyakarta: Andi.

Pressman, Ph.D. Roger S. 2010. Pendekatan Praktisi Rekayasa Perangkat Lunak. Edisi 7. Penerbit Andi. Yogyakarta.

B. Shneiderman, C. Plaisant. (2010). Designing the User Interface. Addison Wesley Longman, Inc.