

DAFTAR PUSTAKA

- Aan, A., Kertiasih, Ni Ketut, & BUDHAYASA, I PUTU. (2017). Video Profil Sebagai Sarana Promosi Efektif Dalam Menunjang Eksistensi Program Studi Manajemen Informatika. *JST (Jurnal Sains dan Teknologi)*, 6(2), 238.
- Abiyasa, F. M., & Sanjaya, M. A. (2021). MENKAKI LOGO GOJEK SOLV BERDASARKAN PERSEPSI DAN CITRA IDENTITAS VISUAL. *Kreasi Seni dan Budaya*, 172-179.
- Adynata, Y. (2020). PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL PT WIJAYA MULTI KONSTRUKSI SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN BRAND RECOGNITION. 56.
- Agustina, T., Jatmika, D., Asnawi, Wahab, A., & Rusvitawati, D. (2020). Pandemi Covid-19 Mempercepat UMKM Dalam Sistem Informasi. *Seminar Nasional Sistem Informasi*, 4(1), 2283-2291.
- Aji, Rizky Priya, & Murtono, Taufik. (2020). EKSISTENSI KOMUNITAS HANDLETTERING SURAKARYA. 5(2), 155-163.
- Akbar, T. A., & Munandar, Andi. (2019). Perancangan Video Profil Prodi S-1 Teknik Informatika Universitas Ubudiyah Indonesia Sebagai Media Informasi Dan Promosi Berbasis Visual Effect. *Journal of Informatics and Computer Science*, 57.
- Aminah, S. (2018). RANCANG BANGUN APLIKASI EDUCATION GAME PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BERBASIS MULTIMEDIA PADA SMP NEGERI 8 PAGARALAM. *Jurnal Ilmiah Betrik*, 9(1), 1-15.
- Anam, Choirul, Nur Rochman, Alfian, Fauzi, Achmad, Nindyapuspa, Ayu, & Khadafi, Shah. (2019). Perancangan Desain Logo “R3-Viora” sebagai Identitas Baru UKM Viora Collection, Tanggulangin, Sidoarjo. *JAST : Jurnal Aplikasi Sains dan Teknologi*, 3(1), 50.
- Anita Karunia, Alimuddin, & Nurabdiansyah. (2020). PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL DESTINASI WISATA KAWASAN TELUK YOUTEFA JAYAPURA. *TANRA: Jurnal Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar*, 7(3), 145.
- Antony, & Wibowo, Tony. (2019). Perancangan Video Animasi Tentang Proses Pengembangan Video Game. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 76-91.
- Armansyah, F., Sulton, & Sulthoni. (2019). Multimedia Interaktif Sebagai Media Visualisasi Dasar-Dasar Animasi. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(3), 224-229.

- Astuti, R. W., & Resnandari Puji. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Storyboard Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 69-79.
- Ayu Feranika, D. H. (2020). *Strategi Kebijakan Fiskal Terhadap Output dan Inflasi Pada Perekonomian Indonesia dalam Menghadapi Dampak Virus Covid-19*, 2 No.3.
- Azimah, Rizki Nor, Khasanah, Ismi Nur, Pratama, Rizky, Azizah, Zulfanissa, Febriantoro, Wahyu, & Purnomo, Shafa Rifda Syafira. (2020). ANALISIS DAMPAK COVID-19 TERHADAP SOSIAL EKONOMI PEDAGANG DI PASAR KLATEN DAN WONOGIRI. *EMPATI: Jurnal Ilmu Kesejahteraan Sosial*, 9, 59-68.
- Azzurri Alfaridzy Wenno, V., & Hidayat, S. (2020). Perancangan Identitas Visual dan Kemasan Ramah Lingkungan PD. Jembar Sari. 1586-1594.
- Bayusi, & Susanto, Darex. (2021). Desain Media Promosi PT . Budi Nabati Perkasa dengan Menggunakan Adobe Photoshop. *Seminar Nasional Informatika (SENATIKA)*, 118-122.
- Budiarto, Mukti, Bella, Ulis, & Yuliani, Nita. (2018). Media Promosi Dan Informasi Pada PT. Gardena Karya Anugrah Berbentuk Video Company Profile. *Cices*, 4(2), 217-227.
- Daniar, Agus, Marta, Rustono Farady, & Sampurna, Angelia. (2020). Defining Brand Identity of Noesa Woven Fabric Through Total Branding in Online Media. *Diakom : Jurnal Media dan Komunikasi*, 3(1), 77-88.
- Daud. (2020). In T. Limbong (Ed.), *Sosial Distancing dan Budaya Kita. Pandemi COVID-19: Persoalan dan Refleksi di Indonesia* (pp. 39-47). Yayasan Kita Menulis.
- Eko Valentino, D. (2018). Perancangan Logo Brand Identity Sandpiper Sebagai Upaya Peningkatan Brand. 5(2), 40-53.
- Fantini, Endah, Sofyan, Mohammad, & Suryana, Ade. (2021). Optimalisasi Sosial Media Sebagai Sarana Promosi Usaha Kecil Menengah Meningkatkan Penjualan di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ekonomi, Manajemen, Bisnis Dan Sosial*, 1(2), 126-131.
- Fardhan Mustagfier Abiyasa, M. A. (2021). MENGKAJI LOGO GOJEK SOLV BERDASARKAN PERSEPSI DAN CITRA IDENTITAS VISUAL. *Kreasi Seni dan Budaya*, 172-179.
- Farida, Eka, Kholidah, Neneng Rika Jazilatul, & Sarjono. (2020). Penerapan Pembelajaran Psikologi Warna untuk Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Dalam Memilih Warna pada Desain Kemasan Produk Prodi Manajemen FEB UNISMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan Ekonomi (JIPE)*, 10(1), 40.

- Fauziyyah, Z. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK DAN BERBICARA SISWA KELAS III SDN MERJOSARI 2 MALANG. (2), 1-13.
- Firmansyah, A. (2021). PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL UNTUK PROMOSI PARIWISATA KABUPATEN BANYUASIN. 5-64.
- Gie. (2020, November 2013). *Rebranding Adalah: Pengertian, Fungsi, Tahapan dan Contohnya*. Retrieved from <https://accurate.id/marketing-manajemen/pengertian-rebranding-adalah/>
- Gondo, Natasha Christina, & Djoko, Chandra. (2020). PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL BRAND PERMAINAN EDUKATIF (STUDI KASUS : THE MENTHILIS PROJECT). 653-660.
- Grace, C. S. (2021). IMPLEMENTASI PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL DALAM KONSER TALUN DI MUSEUM KOTA BANDUNG. *Serat Rupa Journal Of Design*, 01-18.
- Hananto, B. A. (2019). Perancangan Logo Dan Identitas Visual Untuk Kota Bogor. *Titik Imaji*, 2(1), 19-32.
- Hananto, B. A. (2020). Implementasi Budaya Korea Pada Perancangan Identitas Visual “Mireokki”. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain*, 1(1), 5.
- Hermanto, Lidia Adetiya, & Rodhiah. (2019). Pengaruh Brand Personality Terhadap Purchase Intention Produk The Body Shop. *Jurnal Manajerial dan Kewirausahaan*, 1(4), 820-829.
- Indika, Deru R, & Dewi, Windy Utami. (2018). ANALISIS REBRANDING UNTUK MEMBENTUK FAVORABLE BRAND IMAGE PADA RADIO PLAY 99ers. *JBMI (Jurnal Bisnis, Manajemen, dan Informatika)*, 15(2), 121-135.
- Iswari, L., & Muharir. (2021). Pengaruh COVID-19 Terhadap Investasi di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Ekonomi Syariah (JIMESHA)*, 1(1), 13-20.
- Ita Dewi Sintawati, W. (2020). PENERAPAN METODE PROTOTYPE UNTUK SISTEM INFORMASI PENGADAAN BARANG BERBASIS WEB. *Endocrine*, 6.
- Januariyansah, S. (2018). Analisis Desain Logo Berdasarkan Teori : Efektif Dan Efisien. https://www.researchgate.net/publication/328662854_ANALISIS_DESAIN_LOGO_BERDASARKAN_TEORI_EFEKTIF_DAN_EFISIEN, 1(1), 13-14.

- Jubaedi, Ahmad Dedi, & Bahri, S. (2018). MODEL PEMBELAJARAN KOSAKATA TIGA BAHASA BERBASIS GAME (STUDI KASUS PENGENALAN BUAH-BUAHAN). *PROSISKO*, 102-108.
- Kamilah, Jauza, & Franzia, Elda. (2019). Perancangan Komunikasi Visual Kampanye Sosial Aplikasi Bank Sampah Berbasis Lokasi Jakarta. *Prosiding Seminar Nasional Cendekiawan*(Oktober 2019), 2.
- Kunto, Imbar, Ariani, Diana, Widyaningrum, Retno, & Syahyani, Regita. (2021). Ragam Storyboard Untuk Produksi Media Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 108-120.
- Lestyowati, J. (2019). Analisis Pengaruh Dimensi Brand Image Terhadap Brand Image Dan Persepsi Pengguna Kemenkeu Corpu. *Jurnal BPPK : Badan Pendidikan dan Pelatihan Keuangan*, 12(2), 59-73.
- Lontoh, Olivia Indri Justin, Tulenan, Virginia , & Kaunang, Sumenge Tangkawarouw Godion . (2018). Learning Application of English Subject for Children with Intellectual Disability. *Jurnal IDEALIS*, 416-421.
- Lukitasari, L., & Nirawati, L. (2021). Analisis Strategi Pemasaran Melalui Media Sosial Instagram Dalam Meningkatkan Penjualan Pada Online Shop Queenstreet. *Jurnal Disrupsi Bisnis*, 4(3), 190.
- Mahuda, F. D. (2019). PENGARUH BRAND PERSONALITY DAN BRAND TRUST TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN (Studi Kasus Butik Meccanism). *Al-Infaq: Jurnal Ekonomi Islam*, 9(2), 98.
- Manurung, P. (2021). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1-12.
- Masdupi, Erni, Kurniawati, Tri, Fitra, Halkadri, & Faisal, Dini. (2021). KEDINAMISAN DALAM KEARIFAN LOKAL : PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL GALERI SULAM PINJAIK PATAH. 224-239.
- Muhammad Soleh, A., Gede Yudha Pratama, I., & Wijaya, A. (2021). Perancangan Ulang Identitas Visual dan Media Promosi Susu Kedelai My Soya. *Selaras Rupa*, 1-10.
- Musmuliadi, A. P. (2019). Pengaruh Media Desain Grafis Berbasis Adobe Photoshop Terhadap Kreativitas Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20-28.
- Mutiarani, Rizkita Ayu, Novitasari, Dwi, & Andika, I Gede. (2020). Perancangan Desain Logo Untuk Aplikasi Web Dan Android "Nulisbali". *Jurnal Nawala Visual*, 2(1), 25-32.
- Novrizal Primayudha, Anwar Subkiman, & Bambang Arief. (2020). Fungsi dan Makna Warna pada Desain Interior Toko Bertema Anak. 2, 60-75.

- Pasya, S. A., & Saputro, Ari. (2018). Implementasi Multimedia Interaktif Belajar Mengenal Hewan Sebagai Media Edukasi Pada Tk Budi Mulia Tangerang. *Jurnal IDEALIS*, 416-421.
- Priharto, S. (2021). Retrieved from Segmentasi Pelanggan: Pengertian, Jenis, Fungsi, dan Contohnya: <https://accurate.id/marketing-manajemen/segmentasi-pelanggan/>
- Purnomo, A. (2020). In T. Limbong (Ed.), *Covid-19 Terhadap Bisnis: Implikasi, Strategi, dan Asesmen. Pandemi COVID-19 Persoalan dan Refleksi* (pp. 69-76). Yayasan Kita Menulis.
- Rachmansyah, Erlangga, & Khabibah, Umi. (2019). PEMBUATAN VIDEO IKLAN MENGGUNAKAN ADOBE *PREMIERE PRO* CC SEBAGAI MEDIA PROMOSI UNTUK MENINGKATKAN PENJUALAN PADA AMSTIRDAM COFFEE DAN ROASTERY MALANG. *J A B Jurnal Aplikasi Bisnis Volume:5 Nomor:1, Juni 2019 E-ISSN:*, 5-102.
- Rahmadianto, Sultan Arif, & Wibowo, Kevin. (2020). PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL MUSEUM WAYANG POTEHI JOMBANG SEBAGAI UPAYA. 7, 343-356.
- Ramadan, Ari, & Fatchiya, Anna. (2021). Efektivitas Instagram Sebagai Media Promosi Produk “Rendang Uninam”. *Jurnal Sains Komunikasi dan Pengembangan Masyarakat [JSKPM]*, 5(1), 64-84.
- Riandra, Chealza Nuansa De, & Islam, Muh Ariffudin. (2021). PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL CATERING & BAKERY CHERRY. 2(2), 43-56.
- Said, A. A. (2019). Mendesain Logo. *TANRA: Jurnal Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar*, 6(3).
- Sandra Ayu, A. L. (2020). *Peran e-commerce terhadap perekonomian Indonesia selama pandemi Covid-19*, 9 (2).
- Saputra, M. (2018). Metode Prototyping Untuk Mengembangkan Sistem Informasi Registrasi Barang Bukti Kriminal (Studi Kasus Polsek Depok Timur).
- Sasongko, Nurcahyo, Muhammad, Suyanto, & Kurnaiawan, Mei P. (2020). Analisis Kombinasi Warna pada Antarmuka Website Pemerintah Kabupaten Klaten. *Jurnal Teknologi Technoscientia*, 12(2), 153-158.
- Septiningtyas, Azizah, & Soewardikoen, Didit Widiatmoko. (2018). Perancangan Identitas Visual Dan Promosi Sasirangan Banjarbaru. *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan (Demandia)*, 1.
- Sianturi, N. E. (2018). Perancangan Desain Logo Toko “ Super Bakery ” Dan Pengaplikasiannya. *Jurnal Proporsi*, 4(1), 80-92.

- Soleh, M. R., Nurajizah, S, & Muryani, S. (2019). Perancangan Animasi Interaktif Prosedur Merawat Peralatan Multimedia pada Jurusan Multimedia SMK BPS&K II Bekasi. *Jurnal Teknologi dan Informasi*, 138-150.
- Sumarni, Y. (2020). *Pandemi Covid-19 : Tantangan Ekonomi dan Bisnis*, Vi.
- Supriatna, E. (2020). *Wabah Corona Virus Disease Covid 19 Dalam Pendangan Islam*, 7.
- Supriyadi. (2019). Pemanfaatan Plugin After Effect Untuk Produksi Film. *Jurnal Komunikasi*, 33-41.
- Surahmat, A., & Atmaja, Sukarta. (2019). Media Pembelajaran Desain Web Menggunakan Photoshop Cs6 Dan Adobe Dreamweaver Berbasis Multimedia. *Jurnal Sistem Informasi dan Informatika (Simika)*, 1-18.
- Susanti, A., Istiyanto, Budi, & Jalari, Muhammad. (2020). Strategi UKM pada Masa Pandemi Covid-19. *KANGMAS: Karya Ilmiah Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 67-74.
- Susanto, Teguh Tri, Kusnadi, Eddy, & Retno, Laurensia. (2018). Penggunaan Spanduk dan Brosur Sebagai Bahan Penunjang Media Publikasi Kegiatan (Studi Pada Ibu-Ibu Pengurus Yayasan Uswatun Hasanah, Pancoran Mas Depok Jawa Barat). *Jurnal ABDIMAS BSI*, 1(3), 576-584.
- Syafrida, R. H. (2020). *Bersama Melawan Virus Covid 19 di Indonesia*, 7.
- Syah, F. (2019). Menggunakan After Effect CC 2018 , Adobe Premiere CC 2018 , dan Sony Vegas 15. *SEMINAR NASIONAL Dinamika Informatika 2019 Universitas PGRI Yogyakarta*, 20-24.
- Tiffany, & Hananto, Brian Alvin. (2020). Peran Desain Identitas Visual dan Kemasan untuk Brand Tulaboocha. *Prosiding Seminar Nasional Desain dan Arsitektur (SENADA)*, 3, 113-118.
- Untari, Dewi, & Fajariana, Dewi Endah. (2018). Strategi Pemasaran Melalui Media Sosial Instagram (Studi Deskriptif Pada Akun @Subur_Batik). *Widya Cipta: Jurnal Sekretari dan Manajemen*, 2(2), 271-278.
- Vannia, Gwyneth, Tritami, Nadya, Nathania, Stephanie, & Hananto, Brian Alvin. (2021). PROSES PERANCANGAN DESAIN IDENTITAS VISUAL DAN KEMASAN UNTUK JICAMA PREBIOTIC BREAD. 4, 295-300.
- Wahyuni, Sri, Miftahurrachmah, Afina, & Purwa, Ellen Nindya. (2017). Media Company Profile Sebagai Penunjang Informasi dalam Meningkatkan Efektivitas Program Pemasaran pada Hotel Narita Tangerang. *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia*, 5(1), 19-24.
- Wirawan, Denny, Pratiwi, Peni, & Utami, Birmanti Setia. (2019). PERANCANGAN BRAND IDENTITY BAND COOL AND THE GANG. *Jurnal Imajinasi*, x(2), 39-50.

- Yasmin, M. (2017). PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL DAN APLIKASINYA PADA MEDIA KOMUNIKASI GNB BAKERY YOGYAKARTA. 47.
- Yudianita, Tiara, Bangun, Dwi Agnes Natalia, & Maheni, MRR. Tias. (2020). Perancangan Visual Brand Identity Umkm. *Journal Printing and Packaging Technology, 1*, 81-91.
- Yulius, Y. (2021). Pengaplikasian Golden Ratio Pada Perancangan Logo Dalam Perspektif Desain Komunikasi Visual. *Besaung : Jurnal Seni Desain dan Budaya, 3*(3), 94-99.
- Zaini, M. S., & Nugraha, Jaka. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Premiere Pro Pada Kompetensi Dasar Mengelola Kegiatan Humas Kelas XI Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 349-361.