

DAFTAR PUSTAKA

- Admal As'ad, Haerdiansyah Syahnur, M. rumbarkah. (2019). Pelatihan Motivasi Dan Kewirausahaan Bagi Warga Desa Sanrobone Kabupaten Takalar. *Jurnal Pengabdian Bina Ukhuwah*, 1(2), 8–15.
- Amin, M. N. (2021). PERANCANGAN INFOGRAFIS MANUSIA DALAM MEDIA PROMOSI PERILAKU INSTAGRAM PT. SATU PERSEN EDUKASI. *PERANCANGAN INFOGRAFIS MANUSIA DALAM MEDIA PROMOSI PERILAKU INSTAGRAM PT. SATU PERSEN EDUKASI*, 31.
- Aminah, S. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Education Game Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Multimedia Pada SMP Negeri 8 Pagaralam. *Jurnal Ilmiah Betrik*, 9(01), 1–15. <https://doi.org/10.36050/betrik.v9i01.26>
- Ardian, Y. D., & Soepeno, B. (2018). Desain Katalog Produk Menggunakan Adobe Photoshop Cs6 Sebagai Media Promosi Untuk Meningkatkan Keputusan Pembelian Di Cv Bagus Agriseta Mandiri. *J A B Jurnal Aplikasi Bisnis*, 4(2), 407–410.
- Ardiyatna, R., & Sudjanarti, D. (2019). Desain E-Catalog Menggunakan Aplikasi Adobe Photoshop CS3 sebagai Pengembangan Promosi di Instagram untuk Meningkatkan Minat Beli Pada Three Brother Blitar. *J A B Jurnal Aplikasi Bisnis*, 5(2), 549–552. <http://jab.polinema.ac.id/index.php/jab/article/view/386>
- Arifrahara, G. (2021). ANALISIS PENGGUNAAN TIPOGRAFI SPASIAL SANS SERIF DALAM RUANG PUBLIK TAMAN TEMATIK KOTA BANDUNG. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(01), 92–104. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i01.3804>
- Ayu, S., & Lahmi, A. (2020). Peran e-commerce terhadap perekonomian Indonesia selama pandemi Covid-19. *Jurnal Kajian Manajemen Bisnis*, 9(2), 114. <https://doi.org/10.24036/jkmb.10994100>
- Budiyanti, E. (2020). Dampak Virus Corona Terhadap Sektor Perdagangan Dan Pariwisata Indonesia. *Kajian Bidang Ekonomi Dan Kebijakan Publik*, XII(4), 19–24. http://berkas.dpr.go.id/puslit/files/info_singkat/Info_Singkat-XII-4-II-

P3DI-Februari-2020-219.pdf

- Destalia, M., Damayanti, Wulandari, J., & Damayanti, H. (2020). Penguatan Brand Personality Melalui Instagram Bagi Usaha Kecil Menengah (UKM) di Bandar Lampung. *Jurnal Sumbangsih*, 1(1), 24–30. <https://doi.org/10.23960/jsh.v1i1.5>
- Eka, W., Lestariana, D. S., & Nanik, S. (2020). Pentingnya E-Commerce bagi UMKM pada Masa Pandemi di RT.03 Kampung Surodadi, Siswodipuran, Boyolali. *Jurnal ABDIKMAS UKK*, 115–121.
- Hananto, B. A. (2019). Perancangan Logo Dan Identitas Visual Untuk Kota Bogo. *Titik Imaji*, 2(1), 19–32. <https://doi.org/10.30813/.v2i1.1525>
- Irdiansyah, K., & Nawangsari, N. A. F. (2021). PENYESUAIAN WARNA PADA PICTURE EXCHANGE COMMUNICATION SYSTEM (PECS) TERHADAP KEMAMPUAN WORKING MEMORY PADA ANAK AUTISME. *JURNAL LITERASI PSIKOLOGI*, 1(1), 8–30. <https://doi.org/10.36636/psikodinamika.v1i1.561>
- 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. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.20543.97448>
- Karunia, A., Alimuddin, & Nurabdiansyah. (2020). Perancangan Identitas Visual Destinasi Wisata Kawasan Teluk Youtefa Kota Jayapura. *TANRA: Jurnal Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Dan Desain Universitas Negeri Makassar*, 7(3), 145. <https://doi.org/10.26858/tanra.v7i3.17290>
- Lim, V., & Deli. (2021). Perancangan Video Tutorial Merangkai Bunga Menggunakan Teknik Stop Motion. *Journal of Information System and Technology*, 02(01), 1–24. <https://journal.uib.ac.id/index.php/joint/article/view/4432>
- Lukitasari, & Nirawati, L. (2021). Analisis Strategi Pemasaran Melalui Media Sosial Instagram Dalam Meningkatkan Penjualan Pada Online Shop Queenstreet. *Jurnal Disrupsi Bisnis*, 4(3), 190. <https://doi.org/10.32493/dr.v4i3.10435>

- Masdupi, E., Kurniawati, T., Fitra, H., & Faisal, D. (2021). Kedinamisan dalam Kearifan Lokal: Perancangan Identitas Visual Galeri Sulam Pinjaik Patah. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(2), 224–239. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i2.4097>
- Maulani, G., Jessycha, C., & Saragih, D. E. (2018). Video Promosi Untuk Program Acara Crazy Challenge Mnc Channel-Indovision Dengan Adobe Premiere Pro. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia 2018*, 6(1), 7–12.
- Mundiyah, A. I., Septiadi, D., Nabila, S., Sari, N. M. W., & Zeamita, N. M. (2020). Rebranding Produk Keripik Jamur Tiram Untuk Peningkatan Penjualan Pada Umkm Sporamushroom. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat MEMBANGUN NEGERI*, 4(1), 77–83. <https://doi.org/10.35326/pkm.v4i1.549>
- Nurhalimah, N. (2020). Upaya Bela Negara Melalui Sosial Distancing Dan Lockdwon. *Sekolah Tinggi Tarbiyah Insan Kamil*, 1–6.
- Nurhayati, A. (2020). IMPLEMENTASI JIWA WIRAUSAHA DAN PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL TERHADAP MINAT BERWIRAUSAHA PADA MAHASISWI PURWAKARTA. *Eqien: Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, 7(2), 87–94. <https://doi.org/10.34308/eqien.v7i2.141>
- Permatasari, I. I., Sofa, N., & Indonesia, U. (2020). HUBUNGAN SOCIAL MEDIA MARKETING (INSTAGRAM) TERHADAP INTENSI PEMBELIAN ONLINE PRODUK FASHION. *Proceeding.Isas.or.Id*, 6(2), 114–121. <https://proceeding.isas.or.id/index.php/sentrinov/article/view/428>
- Pratama, F. D., & Swasty, W. (2018). Logo dan Signage sebagai Identitas Visual (Studi Kasus: Stadion Gelora Bandung Lautan Api). *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 4(02), 119–129. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v4i02.1598>
- Pratiwi, M., & Marta, W. (2018). Penerapan Konsep Customer Relationship Management Dalam Membangun Branding Catering Kota Padang. *KOMIK (Konferensi Nasional Teknologi Informasi Dan Komputer)*, 2(1), 78–86. <https://doi.org/10.30865/komik.v2i1.912>
- Purba, R., Mashyta, S., & Ardiansyah, G. (2021). PERANCANGAN STRATEGI

- VISUAL KREATIF RE-BRANDING ROTI KETAWA. *PROPORSI : Jurnal Desain, Multimedia Dan Industri Kreatif*, 6(2), 135.
<https://doi.org/10.22303/proporsi.6.2.2021.135-144>
- Qoyimah, N. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Vn Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Smp. *J I M P - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 5(2), 12–18.
<https://doi.org/10.37438/jimp.v5i2.263>
- Rahman, N. N., Utami, R. S., & Raden, A. Z. M. (2018). Analisis Tipografi pada Spanduk Pemasaran Perumahan. *Jurnal Desain*, 5(03), 250.
<https://doi.org/10.30998/jurnal Desain.v5i03.2572>
- Retnasary, M., & Fitriawati, D. (2018). PERAN INSTAGRAM SEBAGAI MEDIA PROMOSI Maya. *Jurnal Ilmiah Indonesia.*, 3(January), 67.
<http://ieeauthorcenter.ieee.org/wp-content/uploads/IEEE-Reference-Guide.pdf%0Ahttp://wwwlib.murdoch.edu.au/find/citation/ieee.html%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.cie.2019.07.022%0Ahttps://github.com/ethereum/wiki/wiki/White-Paper%0Ahttps://tore.tuhh.de/hand>
- Riandra, C. N. De, & Islam, M. A. (2021). *PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL CATERING & BAKERY CHERRY*. 2(2), 43–56.
- Rizal, M., Afrianti, R., & Abdurahman, I. (2021). Dampak Kebijakan Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) bagi Pelaku Bisnis Coffe shop pada Masa Pandemi Terdampak COVID-19 di Kabupaten Purwakarta The Impact of the Policy for Implementing Community Activity Restrictions for Coffee Shop Busi. *Jurnal Inspirasi*, 12(1), 97–105.
- Shafira, R., Ridmadhani, A., Sanjaya, M. B., & Budiawan, R. (2019). *Aplikasi Pengelolaan Stok Vaksin Pada Kantor Kesehatan Pelabuhan Kelas Ii Bandung*. 5(2), 1140–1147.
- Siregar, H. F., Siregar, Y. H., & Melani. (2018). Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia Helmi. *JurTI (Jurnal Teknologi Informasi)*, 2(2), 113–121.
<http://www.jurnal.una.ac.id/index.php/jurti/article/view/425>
- Soraya, I., & Nasir, I. M. (2018). Perancangan Logo Inilah . Com Dalam Membangun Image Sebagai Portal Media Aktual. *Journal of Communication and Islamic*

Da'wah, 2(1), 1–7.

- Sujanto, A. M. N., Hananto, B. A., Agatha, F., & Calvin, L. (2021). *PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL DAN DESAIN KEMASAN UNTUK PRODUK KUE MUFFIN BRAND CRAV'FIN*. 4, 281–287.
- Sumendap, I. Y., Tulenan, V., Diane, S., & Paturusi, E. (2019). Pembuatan Animasi 3 Dimensi Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (Studi Kasus : Tarian Dana Dana Daerah Gorontalo). *Jurnal Teknik Informatika*, 14(2), 227–234. <https://doi.org/10.35793/jti.14.2.2019.23998>
- Suparna, G., Ekawati, N. W., Suasana, I. G. A. K. G., & Sriathi, A. A. A. (2018). Menciptakan Green Brand Personality Bagi Merek Ramah Lingkungan. *Matrik : Jurnal Manajemen, Strategi Bisnis Dan Kewirausahaan*, 12(1), 153. <https://doi.org/10.24843/matrik:jmbk.2018.v12.i02.p07>
- Suyedi, S. S., & Idrus, Y. (2019). Hambatan-Hambatan Belajar Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Mahasiswa Dalam Pembelajaran Mata Kuliah Dasar Desain Jurusan Ikk Fpp Unp. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, 8(1), 120. <https://doi.org/10.24114/gr.v8i1.12878>
- Tama, A. K. W., Novena, M. D., & Lestari, S. (2017). Perancangan Merchandise Guna Menunjang Efektivitas Promosi. *SENSI Journal*, 3(1), 92–104. <https://doi.org/10.33050/sensi.v3i1.763>
- Tiffany, & Hananto, B. A. (2020). Peran Desain Identitas Visual dan Kemasan untuk Brand Tulaboocha. *Prosiding Seminar Nasional Desain Dan Arsitektur (SENADA)*, 3, 113–118. <https://eprosiding.idbbali.ac.id/index.php/senada/article/view/275/189>
- Untari, D., & Fajariana, D. E. (2018). Strategi Pemasaran Melalui Media Sosial Instagram (Studi Deskriptif Pada Akun @Subur_Batik). *Widya Cipta: Jurnal Sekretari Dan Manajemen*, 2(2), 271–278. <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/widyacipta/article/view/4387>
- Vannia, G., Tritami, N., ... S. N.-... N. D. D., & 2021, U. (2021). PROSES PERANCANGAN DESAIN IDENTITAS VISUAL DAN KEMASAN UNTUK JICAMA PREBIOTIC BREAD. *Prosiding Seminar Nasional Desain Dan*

- Arsitektur (SENADA)*, 4, 295–300.
<https://eprosiding.idbbali.ac.id/index.php/senada/article/view/535>
- Wahdaniah, I., Toni, A., & Ritonga, R. (2020). Makna Logo Dinas Penerangan Tentara Nasional Indonesia Angkatan Laut. *Warta ISKI*, 3(01), 67–74.
<https://doi.org/10.25008/wartaiski.v3i01.57>
- Wahyuni, S., Miftahurrachmah, A., & Purwa, E. N. (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.
- Wibawa, A. P., Ashar, M., & Patmanthara, S. (2021). Transfer Teknologi Pembuatan Curriculum Vitae Dan Poster Untuk Siswa Pondok Pesantren Al-Munawwaroh. *Belantika Pendidikan*, 4(2), 77–81. <https://doi.org/10.47213/bp.v4i2.107>
- Wibowo, A., Pradiptha, A. P., Mulyati, M., & Utari, D. R. (2020). Penyuluhan Wirausaha Berbasis Teknologi untuk Pemulihan Ekonomi Masyarakat Terdampak Covid-19 di Masa New Normal. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 11(3), 357–365. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v11i3.5872>
- Widita, A., Kusuma, Y., Husna, N., & Sagita, G. (2019). The Heart of East Java: Branding Pariwisata Humas Pemerintah Kabupaten Malang. *Warta ISKI*, 2(02), 117–123. <https://doi.org/10.25008/wartaiski.v2i02.39>
- Yamali, F. R., & Putri, R. N. (2020). Dampak Covid-19 Terhadap Ekonomi Indonesia. *Ekonomis: Journal of Economics and Business*, 4(2), 384.
<https://doi.org/10.33087/ekonomis.v4i2.179>
- https://www.researchgate.net/publication/328662854_ANALISIS_DESAIN_LOGO_BERDASARKAN_TEORI_EFEKTIF_DAN_EFISIEN, 1(1), 13–14.
<https://doi.org/10.13140/RG.2.2.20543.97448>
- Utami, E. (2018). Perancangan Desain Kemasan Produk Olahan Coklat “Cokadol” Dengan Metode Quality Function Deployment. *JISI: Integrasi Sistem Industri*, 5(2), 91–100.