

DAFTAR PUSTAKA

- 66, Phillips. 2015, Phillips 66. Diakses pada www.phillips66.com (17 Maret 2021, 23.15)
- Alfarisi, Alfani. (2013). *Perumusan Strategi Business Model Canvas (BMC) pada Perusahaan Sandal Toyosima Singosari*. Jurnal Ekonomi dan Bisnis, 1(1), 5-6.
- Anggraini, Lia., 2020, *Desain Komunikasi Visual Dasar-dasar Panduan untuk Pemula*, Bandung, Nuansa Cendekia.
- Ar Razi, Aria., Mutiaz, I. R., & Setiawan, Pindi. (2018). *Penerapan Metode Design Thinking pada Model Perancangan UI/UX Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan dan Temuan Barang Tercecer*. Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan, 3(2), 77-78.
- Badriyah, Siti. (2010). *Fenomena Budaya Desain Minimalis Masyarakat Kota*. Jurnal Desain Interior, 1(1), 5-6.
- Dio, & Safriadi, Novi. (2019). *Rancang Bangun Aplikasi Virtual Tour Lokasi Rekreasi dan Hiburan Keluarga di Pontianak*. Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi, 7(1), 1-2.
- Entrepreneur, Jurnal. 2020, *Kesalahan Marketing melalui Sosial Media yang Perlu Dihindari*. Diakses pada www.jurnal.id (10 Maret 2021, 22.20)
- Munir, 2012, *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*, Bandung, Alfabeta.
- Nawawi, Farchat Ihsan Nawawi. (2012). *Perancangan Komunikasi Visual Berbasis Multimedia Pada Lembaga Penyiaran Publik Radio Republik Indonesia Pro2 Semarang*. Jurnal Desain Komunikasi Visual, Ilmu Komputer, 1(1), 4-5.

Soewardikoen, D.W., 2019, *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*, Yogyakarta, PT. Kanisius.

Spotme. 2020, Does The Virtual Booth Work? Our POV. Diakses pada www.spotme.com (10 maret 2021, 20.30)

Swasty, Wirania., 2010, *A-Z Warna Interior: Rumah Tinggal*, Bandung, Griya Kreasi.

Taslim, Vincent. 2018. *Perancangan Tokoh Bertema Cyberpunk pada Film Animasi 3D Berjudul "Topeng Monyet"*. Skripsi. Program Sarjana Seni Rupa Universitas Multimedia Nusantara.

Usmanto, Budi., & Immawan, Riswandha. (2018). *Implementasi Web Mobile Sebagai Media Informasi Pemberdayaan Masyarakat di Desa Pirngadi*. Jurnal Keteknikan dan Sains, 1(1), 34