

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, R. R. (2018). PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBANTUAN MEDIA SOSIAL INSTAGRAM SEBAGAI ALTERNATIF PEMBELAJARAN.
- Amruddin, d. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Pradina Pustaka.
- AntaraneWS. (2020, April 7). *Pengguna aplikasi belajar online melonjak 100 persen lebih saat corona*.
- Archita Wulandari, T. S. (2022). Upcycling Limbah Kain Produksi Sepatu menjadi Tas sebagai Produk Merchandise. *e-Proceeding of Art & Design*, 643.
- Arfah, Y. (2022). *Keputusan Pembelian Produk*. PT Inovasi Pratama Internasional.
- Ayodya, W. (2020). *UMKM 4.0*. PT Alex Media Komputindo.
- Cambridge Dictionary. (2022). *Cambridge Dictionary*. Retrieved from Cambridge Dictionary.
- Dani Nur Saputra, S. M. (2022). *Buku Ajar Metodologi Penelitian*. Feniks Muda Sejahtera.
- Dini Mulyaningsih, d. (2015). PENGARUH RETAILMIX TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN . *Journal of Management*.
- Dunne, L. d. (2008). Merchandise .
- Ekasari, R. (2020). *Model Efektivitas Dana Desa untuk Menilai Kinerja Desa Pemberdayaan Ekonomi*.
- Garmenesia. (2020). *7 Jenis Bahan Tote Bag Keren dalam Pembuatan Souvenir Tote Bag*.
- Gelder, S. (2005). *Global Brand Strategy*. London: Kogan Page.
- Hermawan, I. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan(Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed Method)*. Hidayatul Quran.
- Indozone. (2020, Maret 11). *8 Aplikasi Bimbingan Belajar Online Terbaik dan Terlengkap*.

- Kartika, J. D. (2015). *Logo Visual Asset Development*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Kotler, P. &. (2008). *Dalam B2B brand management*. Jakarta: PT. Bhuna Ilmu Populer.
- Kusrianto, A. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Lamba, A. (n.d.). *The Art of Retailing*.
- Oesman. (2002). PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL DAN PENGAPLIKASIAN. *Andharupa*.
- Samsu. (2021). *Metode Penelitian: (Teori dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, serta Research & Development)*. Pusat Studi Agama dan Kemasyarakatan (PUSAKA).
- Setiawan, A. F., & Chalik, C. (2020). RHINOCEROS SOFTWARE AS A DIGITAL MODELING DEVELOPMENT OF 3D PRODUCTS Case Study: Students' Digital Model Design of Product Design Department Telkom University. *Balong International Journal of Design*, 3(1).
- Setiawan, J. (2019). *Sistem Tanda Visual Logo STMIK STIKOM Indonesia*. STMIK STIKOM Indonesia.
- Slamet Riyanto, A. A. (2020). *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian Di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan Dan Eksperimen*. Deepublish.
- Susanto, P. d. (2001). *Manajemen Pemasaran di indonesia*. Jakarta: Salemba Empat.
- Upmosphere. (2020, Juli 8). *Jenis Ukuran Tote Bag yang Ada di Percetakan*.
- Wijaya, B. S. (2013). Dimensions of Brand Image: A Conceptual Review from the Perspective of Brand Communication. *European Journal of Bussiness and Management*, 55-65.
- Yunidar, D., Zuhairi, A., & Majid, A. (2019). a Critical Overview on Customized Additional Storage on the Motorcycle in Bandung, 2019, 4-7.