

DAFTAR PUSTAKA

- Adela Calista Sugianto, L. (2022). *Perancangan Media Interaktif Penyedia Jasa Homecare untuk Lansia di Semarang* (Doctoral dissertation, Universitas Multimedia Nusantara).
- ANGGRAENI PAMUNGKAS, E. R. N. I. (2020). MEKANISME PEMBELIAN DAN PENJUALAN SAHAM PADA PT. RELIANCE SEKURITAS INDONESIA TBK KANTOR PERWAKILAN TASIKMALAYA (Doctoral dissertation, Universitas Siliwangi).
- Angelia Wuisan, Pretty. 2021, Mengenal Kelas Menengah di Indonesia dan Tantangannya. Diakses pada <https://www.modalrakyat.id/blog/kelas-menengah> (25 April 2022)
- Engel. (2014). *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 36–80.
- Fazizah, A., Sos, S., & AB, M. (2015). Rancangan Business Model Untuk Home Industry “Kue Pia” Dengan Menerapkan Teori Business Model Canvas. *Jurnal Heritage*, 3(2), 09-20.
- Idzni, Devina. 2020, Selamat Jalan Website Selamat Datang Aplikasi Mobile. Diakses pada <https://crocodic.com/selamat-jalan-website-selamat-datang-aplikasi-mobile/> (16 April 2022)
- Isnaini, Husni. 2021, Pentingnya Aplikasi Mobile Untuk Pengembangan Bisnis di Era Digital. Diakses pada <https://ekbis.sindonews.com/read/624415/34/pentingnya-aplikasi-mobile-untuk-pengembangan-bisnis-di-era-digital-1639123939> (24 April 2022)
- Jefskin, F. (2020). *Periklanan*. 3 ed. Jakarta: Erlangga.
- Kertamukti, R (2015). *Strategi Kreatif dalam Periklanan: Konsep Pesan, Media, Branding, Anggaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Kotler, P. & Amstrong, G. (2016). *Principles of Marketing* (16 Edition). Englang: Pearson Education.
- Kotler, P. & Keller, K. L. (2016). *Marketing Management* (15th ed.). Pearson Education.

- Kusuma Pertiwi, Wahyunanda. 2020, Pandemi Bikin Orang Indonesia Makin Betah Berlama-lama Buka Aplikasi. Diakses pada <https://tekno.kompas.com/read/2020/07/12/16050087/pandemi-bikin-orang-indonesia-makin-betah-berlama-lama-buka-aplikasi?page=2> (24 April 2022)
- Maharani, A. (2021). Analisis Hashtag# Dirumahaja Pada Akun Instagram Dalam Mempersuaf Masyarakat Untuk Tetap Di Rumah Selama Pandemi Covid-19 Bulan Maret 2020 (Doctoral dissertation, Universitas Mercu Buana Yogyakarta).
- Rheza, M. F. (2019). Penerapan Sistem Promotion Mix pada Penjualan Sarapan Pagi Ketupat Gulai Pakih. *Penerapan Sistem Promotion Mix Pada Penjualan Sarapan Pagi Ketupat Gulai Pakih*, 10.
- Robbaniyah, A. (2022). Pengelolaan media sosial Dinas Kesehatan kota Bandung dalam Diseminasi informasi: Studi deskriptif Humas Dinas Kesehatan kota Bandung (Doctoral dissertation, UIN Sunan Gunung Djati Bandung).
- Sanggra, Edwin dkk. 2019. Perancangan Ilustrasi pada Board Game Mudik untuk Keselamatan Berkendara. *Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan*, Vol.04No.02 (September 2019)
- Situmorang. 2020. Kaum Milenial Jadikan Boba Gaya Hidup Terkini. Diakses pada <https://www.beritasatu.com/archive/683533/kaum-milenial-jadikan-boba-gaya-hidup-terkini> (24 April 2022)
- Soewardikoen, D. W. (2021). Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual – Edisi Revisi. Yogyakarta: PT. Kanisius.
- Soewardikoen, D. W. (2019). Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: PT. Kanisius.
- Soewardikoen, D. W. (2015). Perancangan Identitas Visual dan Media Promosi Phoenix Food. *eProceedings of Art & Design*, 2(2).
- Soewardikoen, D. W. (2015). *Visualisasi Iklan Indonesia Era 1950-1957*. Edisi 2. Yogyakarta: Calpulis.
- Sugiyono, (2015). *Memahami Penelitian Kualitatif*, Bandung: CV Alfabeta
- Swasty, W. (2017). *Serba Serbi Warna*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.

Utama, B. S. (2020). Perancangan Ulang User Interface Dan User Experience Pada Website Cosmic Clothes (Doctoral dissertation, Universitas Komputer Indonesia).