

DAFTAR PUSTAKA

- Aaker, D.A. (1991) *Managing Brand Equity. The Free Press*, New York..
- Aarker. (2009). *Customer Loyalty and Brand Management*, Swiss. MDPI
- Abt, Clark C. (1970). *Serious Games*. Amerika Serikat.
- Adam, E. (2013). *Fundamentals Of Game Design, Third Edition*. United States: New Riders.
- Aji, Irfan Satya. 2014. Pengaruh Bermain Video Game Tipe First Person Shooter Terhadap Waktu Reaksi Yang Diukur Dengan Ruler Drop Test. Universitas Dipenogoro.
- Al-Farisi, M. R. (2018). *Perancangan Aplikasi Game Latihan Matematika Dasar Sebagai Alat Bantu Belajar Anak Usia Kelas 3 Sekolah Dasar*. Bandung: Fakultas Industri Kreatif, Desain Komunikasi Visual, Universitas Telkom
- Best, K. (2006). *Design Management: Managing Design Strategy, Process, and Implementation*. Switzerland: AVA Publishing.
- Best, Kathryn. (2010). *The Fundamentals of Design Management*. London: AVA Publishing SA.
- Crawford, Chris. (2003). *Chris Crawford on Game Design*, Amerika Serikat: *New Riders*.
- David, F. R. (2003). *Strategic Management-Concepts and Cases, (9th Edition)*, USA: Pearson Education
- Dr. H. Salim, M.Pd. dkk (2019). *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis*
- Fandy Tjiptono dan Gregorius Chandra. 2012. *Service, Quality Satisfaction*. Jogjakarta: Andi Offset.
- Felici, James. (2012). *The Complete Manual of Typography: A Guide to Setting Perfect Type, Second Edition*. USA: Adobe Press books.
- Kusrianto, Adi. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*, Yogyakarta: Andi offset.

Mozota, B. B. (2009). *The Four Powers of Design: A Value Model in Design Management*. Boston, USA: DMI.

Nilasari, Senja. (2014). *Manajemen strategi*. Dunia Cerdas. Jakarta Timur

Parlett, David. (1999). *The Oxford History of Board Games*, Oxford

Pearce, John A., Robinson, Richard B. (2004) *Manajemen strategik : formulasi, implementasi, dan pengendalian*. Jakarta: Binarupa Aksara

Rossiter, J. R., Percy, L., & Donovan, R. J. (1991). *A better advertising planning grid. Journal of Advertising Research*.

Rustan, Suriyanto. (2009). *Mendesain Logo*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama

Sugiyono, 2009, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung : Alfabeta.

Sugiyono, A. (2014). *Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.

Wheelen, Thomas .L., dan Hunger, J. David. (2012). *Strategic Management and Business Policy Toward Global Sustainability (13th Edition)*. USA: Pearson Education, Inc

Wulandari, A. D. (2019). *Game Edukatif Sejarah Komputer Menggunakan Role PLayering Game (RPG) Maker Xp Sebagai Media Pembelajaran di SMP Negeri 2 Kalibawang*. Yogyakarta: Fakultas Teknik, Teknik Electronika dan Informatika, Universitas Negeri Yogyakarta.

Zed, Mestika. (2004). *Metode Penelitian Kepustakaan*, Jakarta: Yayasan Obor Indonesia

Sumber Internet:

Customer Journey. Sasana Digital. 2022, Diakses pada <https://sasanadigital.com/pengertian-customer-journey-adalah/>

Deri, Abraham. Meijin Toys. 2020, Diakses pada <https://meijintoys.bigcartel.com/>

Kunang, Paskalis. Mr Kumkum. Diakses pada <https://mrkumkum.bigcartel.com/>

Prabowo, Mirfa. FFU SPACE. Diakses pada <https://ffuspace.bigcartel.com/>

Sachs, Scott. *Customer Insight*. Tech Target. 2019, Diakses pada <https://www.techtarget.com/searchcustomerexperience/definition/customer-insight-consumer-insight>

Uceo. 2016, Metode Pengumpulan Data dalam Penelitian. Diakses pada <https://informatika.uc.ac.id/id/2016/02/2016-2-18-metode-pengumpulan-data-dalam-penelitian/>

Universitas Atma Jaya, Yogyakarta. 2013, diakses pada <http://e-journal.uajy.ac.id/2929/3/2TA10768.pdf>

Z, Iky. Iky. Diakses pada <https://iky.bigcartel.com/products>

Sumber Jurnal:

Hidayat, Dicky. dan Ardyotha Dzaky Hidayat. 2019. Perancangan Buku Ilustrasi Sepeda Motor Retro Klasik.

Hidayat, Dicky. dan Siti Hajar Komariah. 2017. Pengukuran Tingkat Pengenalan Pengguna Game Muatan Budaya Indonesia Pada Mobile Game Berbasis Android. Jurnal Rekayasa Sistem dan Industri.

Prabawa, Bijaksana, dan Teofilus Ekkyputra Heryanto. 2015. *Designing a Strategy Design for Ien's Handcraft*. BCM.

Prabawa, Bijaksana, dan Wirania Swasty. 2015. *Applying Strategic Design To Build Brand Value And Corporate Innovation*. BCM. Material Design.