

## DAFTAR PUSTAKA

- Alma, Buchari. 2002. *Manajemen Pemasaran dan Pemasaran Jasa*. Bandung: Alfabeta.
- Basu Swastha, Dharmesta dan Irawan. (2008). *Manajemen Pemasaran Modern*. Yogyakarta: Liberty.
- Darmawan, Deni. (2013). *Sistem Informasi Manajemen*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Djuroto, Totok. 2004. *Manajemen Penerbitan Pers*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hasibuan, Malayu. 2014. *Manajemen Dasar Pengertian dan Masalah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ilhamsyah. (2021). *Pengantar Strategi Kreatif Advertising Era Digital*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Indriyo Gitosudarmo, *Manajemen Pemasaran Edisi Kedua Cetakan Keenam*. Yogyakarta: BPFE
- Kotler, Amstrong. (2012). *Prinsip-prinsip Pemasaran Edisi 3 Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- Kotler, Keller. (2008). *Manajemen Pemasaran Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Kotler, P. & Keller, K.L. (2012). *Manajemen Pemasaran Jilid I Edisi ke 12*. Jakarta: Erlangga.
- Kotler, Philip. (2000). *Prinsip-prinsip Manajemen Pemasaran*. Jakarta: Prenhalindo.
- Kotler, Philip. (2006). *Manajemen Pemasaran Edisi 1*. Jakarta: PT. Indeks Gramedia.

- Moriarty, Sandra., Nancy Mitchell dan William Wells. (2009). *Advertising Seri Kedelapan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Nur, R., & Suyuti, M. A. (2018). *Perancangan Mesin-Mesin Industri*. Yogyakarta: Deepublish.
- Nurullita, Sumargono, dan Utama. (2020). Perancangan Promosi Destinasi Ciwangun Indah Camp. Universitas Telkom, Jurusan DKV: tidak diterbitkan.
- Rohendi Rohidi, Tjetjep. (2011). *Metode Penelitian Seni*. Semarang: Cipta Prima Nusantara Semarang.
- Ryan, William dan C. Theodore. (2004). *Graphic Communication Today 4th Edition*. New York: Thomson Delmer Learning.
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. (2009). *Nirmana*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Sugiyama, Kotaro, Andre, Tim. (2011). *The Dentsu Way*. New York: McGrawHill.
- Supriyono, Rachmat. (2010). *Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi.
- Tjiptono, Fandy. 2008. *Strategi Pemasaran*. Yogyakarta: Andi.

Sumber Journal:

- Palm, K. (2018). *Design and use of 3D tipografi for indoor Augmented Reality mobile application*.