

## DAFTAR PUSTAKA

- Hananto, B. A. (2019). Identitas Visual Digital Brand Dalam Sosial Media. *Seminar Nasional Desain Dan Arsitektur (SENADA) 2019*, 2, 56–61.
- Ong, F. V., Hartanto, D. D., Visual, D. K., Humaniora, F., & Petra, U. K. (2022). Analisis Penerapan Teori Model AISAS Pada Praktek Pembuatan Campaign Imlek 2022 BCA.
- Pramezwary, A., Juliana, J., Eagan, B., Putri, F. J., & Setiadi, S. (2021). Pengaruh Identitas Brand Dan Strategi Penjualan Burger King Terhadap Keputusan Pembelian Konsumen. *Cakrawala - Jurnal Humaniora*, 21(1), 10–18. <https://doi.org/10.31294/jc.v21i1.9540>
- Ahmad Budi Sulistio. (2017). BRANDING SEBAGAI INTI DARI PROMOSI BISNIS Oleh Ahmad Budi Sulistio Branding adalah berbagai kegiatan yang bertujuan untuk membangun dan membesarkan identitas sebuah, 1–16.
- Tinarbuko, S. (2015). DEKAVE, Desain Komunkiasi Visual Penanda Zaman Masyarakat Global. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 8(9), 1–58.
- Puspitarini, D. S., & Nuraeni, R. (2019). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Promosi (Studi Deskriptif pada Happy Go Lucky House). *Jurnal Common*, 3(1), 71–80. <https://doi.org/10.34010/COMMON.V3I1.1950>
- Septiningtyas, A., & Soewardikoen, D. W. (2018). Perancangan Identitas Visual Dan Promosi Sasirangan Banjarbaru. *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia)*, 1. <https://doi.org/10.25124/demandia.v3i1.1204>
- Putera, D. Y., & Swasty, W. (2017). Perancangan Identitas Visual dan Pengaplikasian pada Media Promosi Museum Sri Baduga. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 3(02), 196–203. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v3i02.1497>
- Fadhly Abdillah, Damar Adhiguna, A. S. (2017). Perancangan Video Profile Sebagai Media Promosi STMIK CIC Dengan Teknik Motion Graphic Menggunakan Perangkat Lunak Komputer Graphic. *Desain Komusikasi Visual Dan Multimedia*, 7(1), 74–85.

- Kusuma, P., Dharsono, D., Marianto, D., & Guntur, G. (2020). Maskot Kota Yogyakarta. *Mudra Jurnal Seni Budaya* Kusuma, P., Dharsono, D., Marianto, D., & Guntur, G. (2020). Maskot Kota Yogyakarta. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 35(2), 250–255.  
<https://doi.org/10.31091/Mudra.V35i2.1052>, 35(2), 250–255.  
<https://doi.org/10.31091/mudra.v35i2.1052>
- Fauzia, S., Eka, F., Agustin, M., Syaripudin, U., & Ichسانی, Y. (2016). Perancangan Prototype Tampilan Antarmuka Pengguna Aplikasi Web Kamardagang . Com Dengan Teknik Flat Design Pada Pt . *Teknik Informatika*, 9(2), 148–157.
- G, S. G. (2013). Analisis Deskriptif Faktor-Faktor yang Memengaruhi Kenyamanan Membaca Pemustaka (Studi Kasus Pemustaka di UPT Perpustakaan Politeknik Negeri Semarang). *Diponegoro University | Institutional Repository (UNDIP-IR)*, 37–54.  
<http://eprints.undip.ac.id/40985/>
- Hananto, B. A. (2019). Identitas Visual Digital Brand Dalam Sosial Media. *Seminar Nasional Desain Dan Arsitektur (SENADA) 2019*, 2, 56–61.
- Iryana, Risky Kawasati. (2020). Teknik Pengumpulan Data Metode Kualitatif .
- Hananto, B. A. (2019). Identitas Visual Digital Brand Dalam Sosial Media. *Seminar Nasional Desain Dan Arsitektur (SENADA) 2019*, 2, 56–61.
- Mubarq, R., & Nugraha, N. D. (2020). Perancangan Identitas Visual Sanggar Batik Cikadu Tanjung Lesung. ... *of Art & ...*, 7(2), 1686–1693.
- Yogananti, A. F. (2015). Pengaruh Psikologi Kombinasi Warna Dalam Website. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 1(01), 45–54.  
<https://doi.org/10.33633/andharupa.v1i01.956>