

DAFTAR PUSTAKA

- Alim, T., Zufriah, D., Fathoni, M. I. (2025). Pengaruh Kepuasan Pelanggan dan Kualitas Layanan Terhadap Loyalitas Pelanggan pada *E-Commerce Shopee*. *Jurnal Bisnis Manajemen dan Akuntansi* 12 (1), 66-74.
- Alifya A.I. (2024). EKSPLOKORASI LIMBAH DENIM DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK CROCHET PADA PRODUK FASHION (SKRIPSI S1). Telkom University.
- Alma, B. (2008). Kewirausahaan. Bandung: Alfabeta, Cet. Ke-12, hlm. 195.
- Apa Itu Oz Denim Dan Seberapa Tebal Kain Denim? Diakses pada 20 April 2025 dari <https://www.ltex.co.id/blog/oz-denim>
- Anderson, C. E. (2021). *The effects of technology on modern learning environments* (Tesis Magister). University of California. <https://escholarship.org/uc/item/8gh2k5>
- Andrianto, A., & Chalik, C. (2021). Perancangan pembatas interaksi sebagai penunjang kegiatan bertransaksi di kasir pada masa new normal. *Waca Cipta Ruang: Jurnal Ilmiah Desain Interior*, 7(1), 46–50. <https://doi.org/10.34010/wcr.v7i1.4734>Open Journal+4
- Andrianto, A., & Chalik, C. (2021). Perancangan Pembatas Interaksi sebagai Penunjang Kegiatan Bertransaksi di Kasir pada Masa New Normal. *Waca Cipta Ruang*, 7(1), 46-50.
- Arlianda, R. R., Chalik, C., & Putri, S. A. (2024). PERANCANGAN TAS MRE BRAND ELEVEN OUTDOOR SEBAGAI PENUNJANG AKTIVITAS PENDAKIAN GUNUNG. *eProceedings of Art & Design*, 11(1).
- Assauri, Sofjan. (2004). Manajemen Pemasaran. Jakarta : Rajawali peress.
- Atamtajani, A. S. M., & Chalik, C. (2025). Brand Innovation and Product Design: The "Kamu Hidup Kami Hidup" Campaign by Eleven Outdoor. *ViRAL Journal*, 2(1). <https://doi.org/10.51817/viral.v2i1.38>
- Atamtajani, A. S. M., & Chalik, C. (2024). *Personality for different designers: Temukan gaya, ciptakan karya*. Yogyakarta: Deepublish Digital.
- Atamtajani, A. S. M., & Chalik, C. *Personality For Different Designers: Temukan Gaya, Ciptakan Karya*. Deepublish.
- Atamtajani, A. S. M., & Chalik, C. (2024). *Eksperimen desain: Strategi inovatif dalam penelitian dan pengembangan produk*. Tel-U Press.
- Atamtajani, Asep Sufyan Muhakik, Chris Chalik, and Agung Afrianto. "Strategi desain dalam revitalisasi kebun binatang bandung: optimalisasi ruang dan fasilitas publik." *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan* 9.3 (2025): 1740-1755.
- Atamtajani, A. S. M., & Chalik (2025). Brand Innovation and Product Design: The" Kamu Hidup Kami Hidup" Campaign by Eleven Outdoor. *ViRAL Journal*, 2(1), 17-33.
- Azzard, J. M. D., Azhar, H., & Chalik, C. (2023). PERANCANGAN KEMASAN SAYURAN SUSTAINAIBLE UNTUK MENINGKATKAN NILAI JUAL BELI PRODUK PERTANIAN Studi Kasus Desa Candikuning, Kabupaten Tabanan, Provinsi Bali. *eProceedings of Art & Design*, 10(1).

- Azis, N., Pribadi, G., Nurcahya, S.M. (2020). Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android. 1, 2, 3 1.28(1), 1–5.
- Badan Perlindungan Lingkungan Hidup AS. Diakses pada 20 Januari 2025 dari https://www.epa.gov.translate.google/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=id&_x_tr_hl=id&_x_tr_pto=tc
- Birrulwalidaini, M., Chalik, C., & Herlambang, Y. (2024). PERANCANGAN TAS CARRIER ELEVEN OUTDOOR MOWA DENGAN FITUR SOLAR PANEL DAN RECHARGEABLE BATTERY UNTUK MENUNJANG AKTIVITAS PENDAKIAN. *eProceedings of Art & Design*, 11(1).
- Boone dan Kurtz. 2002. Pengantar Bisnis. Terjemahan Anwar Fadriansyah. Jakarta: Erlangga
- Buchari Alma, (2007), Manajemen Pemasaran dan Pemasaran Jasa, Alfabeta, Bandung.
- Cambridge Dictionary. Dani Nur Saputra, S. M. (2022). *Buku Ajar Metodologi Penelitian*. Feniks
- Chalik, C., & Andrianto, A. (2022). Analisis warna pada interior Internet Café Fusion Rise. *Waca Cipta Ruang: Jurnal Ilmiah Desain Interior*, 8(1), 1–10. <https://doi.org/10.34010/wcr.v8i1.6545>
- Chalik, C., & Mukti, I. K. (2024). Perancangan Rak Buku Modular Sekolah Dasar dengan Metode User-Centered Design (UCD). *Waca Cipta Ruang: Jurnal Ilmiah Desain Interior*, 10(2), 129–138. <https://doi.org/10.34010/wcr.v10i2.14073>
- Chalik, C., & Cahyani, I. (2024). Designing the Knowledge Dash board game as a supporting media for elementary school literacy and numeracy programs. *MAVIS: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 6(2), 149–161. <https://doi.org/10.32664/mavis.v6i02.1465>
- Chalik, C., & Cahyani, I. (2024). Perancangan board game Knowledge Dash sebagai media pendukung program literasi dan numerasi sekolah dasar. *MAVIS: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 6(2), 149–161. <https://doi.org/10.32664/mavis.v6i02.1465>
- Chalik, C., Atamtajani, A., & Andrianto. (2024). *Main Mainan Permainan: Teori dan Praktik* (ed. cetak). Tel-U Press. ISBN 978-623-6484-93-7
- Chalik, C., & Cahyani, I. (2024). Perancangan Board Game Knowledge Dash Sebagai Media Pendukung Program Literasi dan Numerasi Sekolah Dasar. *MAVIS: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 6(02), 149-161.
- Chalik, C., Atamtajani, A. S. M., & Andrianto. (2024). *Main mainan permainan: Teori dan praktik*. Bandung: Tel-U Press.
- Chalik, C., Andrianto, & Atamtajani, A. S. M. (2023). Descriptive analysis of graphic layout in interior design catalog. In D. A. W. Sintowoko, I. R. Hanif, A. G. Taufiq, & W. Wahab (Eds.), *Sustainable development in creative industries: Embracing digital culture for humanities* (pp. 164–169). Routledge. <https://doi.org/10.1201/9781003372486-31>
- Chalik, C., & Mukti, I. K. (2024). Perancangan Rak Buku Modular Sekolah Dasar dengan Metode User-Centered Design (UCD). *Waca Cipta Ruang*, 10(2), 129–138. <https://doi.org/10.34010/wcr.v10i2.14073>
- Ekalista, P., & Tri Hardianto, W. (2019). Strategi komunikasi pemasaran hotel kartika

- graha malang dalam meningkatkan jumlah pengunjung. *Jurnal Komunikasi Nusantara*, 1(1), 18–24. <https://doi.org/10.33366/jkn.v1i1.6>
- Fildzah A.T., & Arini A. (2019). Pengolahan Secondhand Denim Dengan Teknik Surface Textile Design Yang Terinspirasi Dari Keindahan Alam Pulau Mandeh. 6(2). 2182.
- Hidayatulloh, K., MZ, M. K., & Sutanti, A. (2020). Perancangan Aplikasi Pengolahan Data Dana Sehat Pada Rumah Sakit Umum Muhammadiyah Metro. *Jurnal Mahasiswa Ilmu Komputer*, 1(1), 18–22. DOI: 10.37081/ed.v1i1.2687
- Hamed Taherdoost, A., & Lumpur, K. (2016). Validity and Reliability of the Research Instrument; How to Test the Validation of a Questionnaire/Survey in a Research. *International Journal of Academic Research in Management (IJARM)*, 5(3). <https://ssrn.com/abstract=3205040>
- Kementrian Perdagangan. (2024). Kementerian Perdagangan Sebut Waralaba Makanan dan Minuman Terbesar, Capai 47 Persen. *Kementrian Perdagangan Republik Indonesia*. [kemkomperdag-sebut-waralaba-makanandan-minuman-terbesar-capai-47-persen](https://kemkomperdag.go.id/kemkomperdag-sebut-waralaba-makanandan-minuman-terbesar-capai-47-persen)
- Kotler, Philip dan Kevin Lane Keller. 2009. *Manajemen Pemasaran*. Terjemahan oleh Benjamin Molan. Edisi Keduabelas. Jilid 1. Jakarta: Indeks.
- Kuro U. (2021). Pengaruh Promosi Dan Diskon Terhadap Daya Tarik Closing Online Shop Mahasiswa Di Stkip Pgri Bangkalan. *Pengaruh Promosi Dan Diskon Terhadap Daya Tarik Closing Online Shop Mahasiswa Di Stkip Pgri Bangkalan*. http://repo.stkippgri-bkl.ac.id/1319/1/Ummul%20Kuro_1722211068_ekonomi.pdf
- Krulinasari, W., & Yusnandi, Y. (2022). Tinjauan Limbah Kain Sisa Produksi Menurut Hukum Internasional dan Hukum Nasional. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(1), 57–64.
- Langkah-Langkah Pengelolaan Limbah Industri Tekstil*. Diakses pada 1 April 2025 dari <https://lab.id/limbah-industri-tekstil/>
- Teguk Indonesia. Temani Harimu dalam Setiap Rasa*. Diakses pada 29 Maret 2025 dari <https://teguk.co.id>
- Ma'ruf, H. (2006). *Pemasaran Ritel*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama. Murdiyanto, E. (2020). Metode Penelitian Kualitatif (Sistematika Penelitian Kualitatif). In *Bandung: Rosda Karya*. http://www.academia.edu/download/35360663/METODE_PENELITIAN_KUALITAI F.d ocx
- Maulana, M, I., Syarif, E, B., Andrianto. (2022). *Perancangan Jam Tangan Analog Menggunakan Limbah Daur Ulang*. *Jurnal seni & desain*. Vol 9 (1).
- Mukti, I. K. (2024). Perancangan Rak Buku Modular Sekolah Dasar dengan Metode User-Centered Design (UCD). *Waca Cipta Ruang*, 10(2), 129-138.
- Nabila Ghaida Zia. (2022). *Strategi Pengembangan Produk Inovatif dengan Metode Scamper*. <https://www.ekipa.co.id/Strategi-PengembanganProduk-Inovatif-Dengan-Metode->

- [Scamper/](#).
- Nasution, A. F. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif*. Harva Creative
- Nugrahani, F. (2008). *Metode Penelitian Kualitatif* (Vol. 1, Issue 1). <http://e-journal.usd.ac.id/index.php>
- Prameswari, A., Putri, L. K. U., & Rosandini, M. (2024). Pemanfaatan Limbah Denim Dengan Teknik *Non-Woven Textile* Berbasis *Wet Felting* yang Diterapkan pada Produk *Fashion*. *Jurnal Seni & Desain* 11(6), 8512.
- Prima, J., Chalik, C., & Setiawan, A. F. (2024). PERANCANGAN CANTIGI BACKPACK KID ADVENTURE SEBAGAI SARANA PENDUKUNG AKTIVITAS CAMPING KEPRAMUKAAN SEKOLAH DASAR Studi Kasus: SD Pandu Bandung. *eProceedings of Art & Design*, 11(1).
- Putra, Putu Raka Setya, and Chris Chalik. "Analisis Identitas Visual Kembara Angkasa Sebagai Livery Spesial Ulang Tahun ke 74 Maskapai Garuda Indonesia." *MAVIS: Jurnal Desain Komunikasi Visual* 6.02 (2024): 89-99.
- Pambudi, T. S., & Chalik, C. (2022). Perancangan tas kertas ramah lingkungan Rumah Makan Pecel Lele Metro Kota Bandung dengan menggunakan kertas benih daur ulang. *TANRA: Jurnal Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar*, 9(3), 291–298. <https://doi.org/10.26858/tanra.v9i3.38380SciSpace+2>
- Putra, P. R. S., & Chalik, C. (2024). Analisis identitas visual *Kembara Angkasa* sebagai livery spesial ulang tahun ke-74 maskapai Garuda Indonesia. *MAVIS: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 6(2), 89–99. <https://doi.org/10.32664/mavis.v6i02.1381>
- Prof. Dr. H. Mudhia Rahardjo, M.Si. (2011). Metode Pengumpulan Data Penelitian Kualitatif. UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG. metode-pengumpulan-data-penelitian-kualitatif.html
- Rahmi, C., Saefullah, A., Hidayatullah, S., Ar, R., Firdaus, A., Saksaba, J. C., Noor, M. A., Fariha, H., Aisyah, N., Akmas, N., & Misbah, I. (2021). Gerakan Penyuluhan Penggunaan Pestisida pada Kelompok Wanita Tani (KWT) Garuda di Cipayung Ciputat. *SAFARI. Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia* 1(2).
- Rini Marlina. 2013. PENGARUH MERCHANDISE, RETAIL SERVICE DAN LOKASI TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN KONSUMEN PADA IIN SWALAYAN CABANG JLN. SOEKARNO HATTA PEKANBARU (Skripsi Sarjana). Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. https://repository.uin-suska.ac.id/1684/1/2013_201323ADN.pdf
- Ramawisari, I., Bahri, N. F., & Chalik, C. (2023). ANALISIS PENGARUH POSTER ERGONOMI KERJA TERHADAP MANAJEMEN KINERJA PEGAWAI LONDRI CUCI KILOAN. *Journal of Scientech Research and Development*, 592-605.
- Sarah P.N. (2019). PENGGUNAAN BAHAN SILIKON SEBAGAI ALTERNATIF PENGGANTI SEDOTAN PLASTIK. 2(1). 119-126
- Sezgin, A. (2020). Food Packaging : Glass and Plastic. *Researches On Science and Art in 21st Century Turkey*, 8(January), 735–740
- 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), 1–10.
<https://doi.org/10.25134/balong.v3i1.5474>
- 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, 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), 1–10.
<https://doi.org/10.25134/balong.v3i1.5474>
- Shienny M.S. (2020). MERCHANDISE SEBAGAI PENDUKUNG VISUAL BRANDING UNTUK KEKAYAAN INTELEKTUAL LOKAL. *Jurnal Seni & Reka Rancang*. 2(2). 231-242
- Sudrajat, G. G., Chalik, C., & Atamtajani, A. S. M. (2024). Perancangan RECITE: The Board Game sebagai produk pengaktifan merek untuk video game RECITE. *eProceedings of Art & Design*, 11(1), 1–10.
<https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/22404>
- Sudaryat, Y., & Chalik, C. (2022). Analisis penerapan prinsip-prinsip animasi dalam serial Netflix *Love, Death & Robots* volume 3 episode 5: *Kill Team Kill*. *TANRA: Jurnal Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar*, 9(3), 299–307.
<https://doi.org/10.26858/tanra.v9i3.38599>
- Sudrajat, G. G., Chalik, C., & Atamtajani, A. S. M. (2024). Perancangan RECITE: The Board Game sebagai produk pengaktifan merek untuk video game RECITE. *eProceedings of Art & Design*, 11(1), 1–10.
<https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/22404>
- Sudaryat, Y., & Chalik, C. (2022). Analisis penerapan prinsip-prinsip animasi dalam serial Netflix *Love, Death & Robots* volume 3 episode 5: *Kill Team Kill*. *TANRA: Jurnal Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar*, 9(3), 299–307.
<https://doi.org/10.26858/tanra.v9i3.38599>
- Sudaryat, Y., & Chalik, C. (2022). Analisis Penerapan Prinsip-Prinsip Animasi Dalam Serial Netflix, *Love, Death And Robots* Volume 3 Episode 5: *Kill Team Kill*. *TANRA: Jurnal Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar*, 9(3).
- Sudrajat, G. G., Chalik, C., & Atamtajani, A. S. M. (2024). PERANCANGAN RECITE: THE BOARD GAME SEBAGAI PRODUK PENGAKTIFAN MEREK UNTUK VIDEO GAME RECITE. *eProceedings of Art*
- Surahman, E., Satrio, A., Sofya, H. (2020). JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan. Vol 3 No (1). <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/index>
- Sutanto, S. M., Budiwaspada, A. E., & Rudiyanto, G. (2020). *Merchandise* Sebagai Pendukung Visual Branding untuk Kekayaan Intelektual Lokal. *Jurnal Seni & Reka Rancang* 2(2), 23-242.
& Design, 11(1).
- Swandhani, A. R., Azis, A. C. K., & Chalik, C. (2024). Analisis desain citra pada produk kemasan Indomie menggunakan metode semiotika. *MAVIS: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 6(2), 74–80.
<https://doi.org/10.32664/mavis.v6i02.1314>

- Tasrif, F. A., & Arumsari, A. (2019). Pengolahan *Secondhand* Denim dengan Teknik *Surface Textile Design* yang Terinspirasi dari Keindahan Alam Pulau Mandeh. *Jurnal Seni & Desain* 6(2), 2179.
- TOP BRAND, (2019), TOP BRAND AWARD: WATCH, Retrieved November 24, 2022, from <https://www.topbrand-award.com/en/2019/05/jam-tangan/>.
- Tjiptono, F. 2022. *Marketing strategy*. Yogyakarta: Publisher Andi.
- Tsani, A. M., & Ramadhan, M. S. (2021). Pengolahan Kain Denim dengan Menggunakan Teknik *Tie Dye* dan *Bleaching* untuk Perancangan Busana *Ready To Wear*. *Jurnal Seni & Desain* 8(2), 446.
- Wahyamaya, G., Areta, M. H., Uqaffi, Z., Putri, S. A., & Chalik, C. (2024, April). PENGEMBANGAN KONSEP PR PACKAGE BAKPIA KUKUS KHAS YOGYAKARTA: Bahasa Indonesia. In *SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain dan Aplikasi Bisnis Teknologi)* (Vol. 7, pp. 241-247).
- Wahyudi, Y. H., Kristanti, D., & Nurbambang, R. (2020). Analisis pengaruh produk, harga, dan kualitas pelayanan terhadap keputusan pembelian ulang pada Bakpia Endous Kediri. *Risk: Jurnal Riset Bisnis dan Ekonomi*, 1(1), 47–67.
- Wijaya, D., Azhar, H., Chalik, C. (2024). Perancangan Jam Tangan Menggunakan Material Limbah Denim Dengan Konsep *Upcycle*. *Perancangan Jam Tangan Menggunakan Material Limbah Denim Dengan Konsep Upcycle*.
- Wijaya, T. (2018). Manajemen kualitas jasa. (Sarwiji, Ed.) (Cetakan 1). Jakarta: indeks-penerbit.
- Yohana, N. K. Y., & Suasana, I. G. A. K. G. (2020). Peran Sikap Dalam Memediasi Pengaruh Kesadaran Lingkungan Terhadap Niat Beli Tumbler Starbucks Di Kabupaten Badung. *E-Jurnal Manajemen Universitas Udayana* 9(8), 3279.
- Yunidar, D., Zuhairi, A., & Majid, A. (2019). a Critical Overview on Customized Additional Storage on the Motorcycle in Bandung,. 4-7