



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

DAFTAR PUSTAKA

LITERATUR

- Bivins, Thomas H. 2014. *Public Relations Writing: The Essentials of Style and Format*. New York: McGraw-Hill Education.
- Fill, Chris. 2009. *Marketing Communications: Interactivity, Communities and Content 5th Edition*. London: Pearson Education Limited.
- Iriantara, Yosol dan A. Yani Surachman. 2011. *PR Writing: Pendekatan Teoretis dan Praktis*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Laudan, Kenneth C. dan Carol G. Traver. 2014. *E-commerce 2014: Business, Technology, Society 10th Edition*. London: Pearson Education Limited.
- Rahman, Su. 2017. *Rahasia Membuat Website dan SEO Paling Mudah dengan RVSiteBuilder Pro*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Safko, Lon. 2010. *The Social Media Bible: Tactics, Tools, and Strategies for Business Success 2nd Edition*. New Jersey: Wiley.
- Smith, P., Chriss B., dan Alan Pulford. 1999. *Strategic Marketing Communications: New Ways to Build and Integrate Communications*. London: Kogan Page Limited.
- Thomas, Lorrie. 2011. *The McGraw-Hill 36-Hour Course: Online Marketing*. New York: The McGraw-Hill Companies

INTERNET

- Alex. 2017. "Ekonomi Indonesia Bertransformasi dari Konvensional ke Digital". Jendela Nasional. Diakses pada 19 November 2017. <http://www.jendelanasional.com/ekonomi-indonesia-bertransformasi-dari-konvensional-ke-digital/>
- Antara. 2017. "Presiden: Perkembangan Teknologi Digital Pengaruhi Gaya Hidup". Media Indonesia. Diakses pada 19 November 2017. <http://www.mediaindonesia.com/index.php/news/read/126243/presiden-perkembangan-teknologi-digital-pengaruhi-gaya-hidup/2017-10-09>.
- Wulandari, Dwi. 2017. "Patok US\$ 130 Miliar di 2020, Begini Roadmap e-Commerce Indonesia". MIX Marketing Communication. Diakses pada 19 November 2017. <http://mix.co.id/marcomm/brand-insight/marketing-strategy/patok-us-130-miliar-di-2020-begini-roadmap-e-commerce-indonesia>

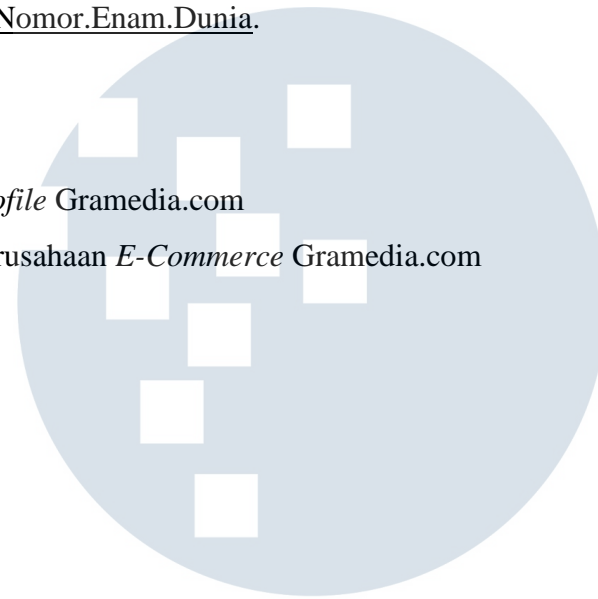
Yudhianto. 2017. “132 Juta Pengguna Internet Indonesia, 40% Penggila Medsos”. Detikinet. Diakses pada 19 November 2017. <https://inet.detik.com/cyberlife/d-3659956/132-juta-pengguna-internet-indonesia-40-penggila-medsos>.

Yusuf, Oik. 2014. “Pengguna Internet Indonesia Nomor Enam di Dunia”. Kompas.com. Diakses pada 19 November 2017. <http://tekno.kompas.com/read/2014/11/24/07430087/Pengguna.Internet.Indonesia.Nomor.Enam.Dunia>.

LAIN-LAIN

Company Profile Gramedia.com

Dokumen Perusahaan *E-Commerce* Gramedia.com



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA