

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Ahyar, Hardani, dkk. (2020). *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: CV Pustaka Ilmu.
- Ardhi, Y. 2013. Merancang media promosi Unik dan Menarik. Yogyakarta: TAKA Publisher.
- Arnold, J. E. (1959). *Creative Engineering*.
- Landa, R. (2018). *Graphic Design Solutions 6th Edition*. Cengage Learning.
- Sitorus, S. A., et al. (2022). *Brand Marketing : The Art Of Branding*. Jakarta:Media. Sains Indonesia.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Sumarwan, U. (2015). *Pemasaran Strategik, Perspektif Perilaku Konsumen dan Marketing Plan (Ke-1)*. Bogor: PT Penerbit IPB Press.

### Jurnal

- Andriana, R. (2014). Minat Konsumen Terhadap Perawatan Kulit Wajah Dengan Metode Mikrodermabrasi di Viota Skin Care Kota Malang. *Jurnal Tata Rias*, 3(01). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-rias/article/view/6863>
- Aprinawati, I. (2018). Penggunaan Model Peta Pikiran (Mind Mapping) untuk Meningkatkan Pemahaman Membaca Wacana Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 2(1), 140–147. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v2i1.132>
- Iswandari, L. F. & Srihandayani, C. M. (2021). Pengaruh Harga, Promosi Dan Keragaman Produk terhadap Keputusan Pembelian pada E-Commerce Shopee (Studi Kasus pada Mahasiswa Manajemen Universitas PGRI Adi

Buana Surabaya). *Journal of Sustainability Business Research*, 2(1), 89-97. <https://doi.org/10.36456/jsbr.v2i1.3397>

- Kadiasti, R., & Mukaromah, M. (2022). Pendekatan AISAS Dalam Post Instagram Carousel Sebagai Strategi Promosi Pada Museum Ranggawarsita. *Ultimart: Jurnal Komunikasi Visual*, 15(1), 79 - 89. <https://doi.org/https://doi.org/10.31937/ultimart.v15i1.2586>
- Lestari, R. T., Gifanda, L. Z., Kurniasari, E. L., Harwiningrum, R. P., Kelana, A. P. I., Fauziah, K., Widyasari, S. L., Tiffany, T., Krisimonika, D. I., Salean, D. D. C., & Priyandani, Y. (2020). PERILAKU MAHASISWA TERKAIT CARA MENGATASI JERAWAT. *Jurnal Farmasi Komunitas*, 8(1), 15–19. <https://doi.org/10.20473/jfk.v8i1.21922>
- Pratama, E. R., Jonemaro, E. M. A., & Dewi, R. K. (2021). Pengujian *User Experience* Aplikasi Perangkat Bergerak Jagoan Indonesia Menggunakan Metode Usability Testing. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(4), 1342–1350. Diakses dari <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/8797>
- Primata Millenia, A., & Kusuma Dewi, C. (2021). Decision Making Processes Menggunakan Model Aisas (*Attention, Interest, Search, Action, dan Share*) pada Celebrity Endorsed Advertisement Bittersweet by Najla. *EProceedings of Management*, 8(2), 1208–1217. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/management/article/view/14794>
- Putra, T. M. (2016). *Perancangan Promosi Pariwisata Kota Solo Melalui Roadshow*. Bandung: Universitas Telkom. Diakses dari <https://repository.telkomuniversity.ac.id/pustaka/117578/perancangan-promosi-pariwisata-kota-solo-melalui-roadshow.html>
- Sumitro, H. (2017). *Perbandingan Metode Certainty Factor dan Dempster Shafer dalam Menentukan Jenis Kulit Wajah*. Skripsi thesis, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Wulandari, Nofitani, & Hasugian, H. (2023). User Acceptance Testing (UAT) pada Electronic Data Preprocessing Guna Mengetahui Kualitas Sistem. *JMIK (Jurnal Mahasiswa Ilmu Komputer)*, 4(1), 20-27. Diakses dari <https://scholar.ummetro.ac.id/index.php/IlmuKomputer/article/view/3383>

Zafira, A., Karnadi, H., Renangtyas, L., & Mardiono, B. (2019). Perancangan Komunikasi Visual Promosi Produk Busana “Ferroire”. *Jurnal DKV Adiwarna* 1, (14), 9.

**Website**

Ashari, F. (2023). *Rawat Kulit Dengan Benar untuk Tangkal Dampak Polusi Udara*. Diakses pada tanggal 12 Maret 2024, dari <https://www.antaranews.com/berita/3658899/rawat-kulit-dengan-benar-untuk-tangkal-dampak-polusi-udara>

Cote, C. (2020). *5 Steps to Validate Your Business Idea*. Diakses pada tanggal 10 Maret 2024, dari <https://online.hbs.edu/blog/post/market-validation>

Kementerian Keuangan. (2022). *Mengenal Design Thinking*. Diakses pada 10 Maret 2024, dari <https://bppk.kemenkeu.go.id/balai-diklat-keuangan-pontianak/artikel/mengenal-design-thinking-278789>

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA