

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Diana, Shinta Rahma. "Analisis Laporan Keuangan dan Aplikasinya". Jakarta: Inmedia. (2021).
- Kotler, P., & Keller, K. (2015). *MyMarketingLab with Pearson EText -- Access Card -- for Marketing Management*. Prentice Hall.
- Wheeler, Alina. (2017). *Designing brand identity: an essential guide for the whole branding team*. John Wiley & Sons.

Jurnal

- Ainun, N., Maming, R., & Wahida, A. (2023). PENTINGNYA PERAN LOGO DALAM MEMBANGUN BRANDING PADA UMKM. *Jesya*, 6(1), 674–681. <https://doi.org/10.36778/jesya.v6i1.967>
- Assegaf A.R, 2019, Pengaruh Biaya Tetap Dan Biaya Variabel Terhadap Profitabilitas PT. Pecel Lele Lela Internasional, Cabang 17, Tanjung Barat, Jakarta Selatan, *Jurnal Ekonomi & Industri Krisnadwipayana*, pp. 1-5
- Damayoga, Ryan Sbastio (2021) Komunikasi Kreatif Freelancer Desainer Grafis Dalam Memanfaatkan Media Platform Fastwork.id. Undergraduate thesis, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Merdeka Malang.
- Elisabeth & Tiwu (2023) BUDAYA POP JEPANG ‘COMIC FRONTIER 16’ SEBAGAI PRODUK WISATADI KABUPATEN TANGERANG. D4 thesis, Poltekpar NHI Bandung.
- Erlyana, Y., Everlin, S., & Yuwono, I. F. (2023). *ANALISIS COLOR PALETTE BERDASARKAN RASA WARNA SEBAGAI PENGUAT DAYA TARIK EMOSIONAL DALAM VIDEO ANAK* (Vol. 09, Issue 03). <http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/andharupa/index>
- Fridayanthie, E. W., Haryanto, Susila, M. N., & Ashar, M. A. B. (2023). SISTEM INFORMASI MARKETPLACE DESAIN GRAFIS (SI MAS DAVIS).

JURNAL SWABUMI, 11(1), 2549–5178.

https://www.researchgate.net/publication/369781563_Rancang_Bangun_Sistem_Informasi_Marketplace_Desain_Grafis_SI_MAS_DAVIS/fulltext/642ca5e1ad9b6d17dc35658c/Rancang-Bangun-Sistem-Informasi-Marketplace-Desain-Grafis-SI-MAS-DAVIS.pdf

Kadek Setiawan, I., & Istri Ita Paramitha, A. (2020). *Prototype Mobile Application Menggunakan Metode Five Planes Pada Startup Mainheal*.

Khandelwal, K., Jakhar, T., & Khandelwal, T. (2020). Segmentation, Targeting and Positioning. *International Research Journal of Engineering and Technology (IRJET)* e-ISSN, 2395-0056.

Kurniansyah, M. A., Agus, E., & Oemar, B. (2021). PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL DAN PENERAPANNYA DALAM MEDIA PROMOSI MUSEUM ANJUK LADANG. *Jurnal Barik*, 3(1), 97–110.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>

Melina, S., & Sudrartono, T. (2023). E-COMMERCE SEBAGAI STRATEGI PEMASARAN DALAM UPAYA MENINGKATKAN PENJUALAN DI DISTRO SPRK.APPAREL BANDUNG. *Jurnal Ilmiah MEA (Manajemen, Ekonomi, Dan Akuntansi)*, 7(1), 2621–5306.
<https://journal.stiemb.ac.id/index.php/mea/article/download/2925/1369/>

Murdiyanto, E. (2020). Metode Penelitian Kualitatif (Sistematika Penelitian Kualitatif). In Bandung: Rosda Karya.
http://www.academia.edu/download/35360663/METODE_PENELITIAN_KUALITAIF.docx

Nirmala, E., & Mulyati, S. (2023). *KOMMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Pamulang*.
<http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/kommas218>

Pilapil, E. R., Jr. (2020). Case Study on the Impact of Online Freelancing and Social Media Marketing on the Journey of an Entrepreneur. *BIKOLNON: Journal of Ateneo De Naga Graduate School*.

https://bikolnonjournal.wordpress.com/wp-content/uploads/2020/09/5pilapil_bikolnon-july2020_final08192020.pdf

- Qadir, A., & Ramli, M. (2024). *MEDIA SOSIAL (DEFINISI, SEJARAH DAN JENIS-JENISNYA)*. 3. <https://publisherqu.com/index.php/A1-Furqan/article/view/1787/1624>
- Rakhmana, F., Prawira, D., & Mutiah, N. (2024). Implementasi Information Architecture Berbasis Human Centered Design Pada *Website* Profil. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 10(2).
<https://doi.org/10.28932/jutisi.v10i2.8368>
- Sidiq, U., & Choiri, M. (2019). Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan. In CV Nata Karya (Vol. 53, Issue 9). Nata Karya.
<http://repository.iainponorogo.ac.id/484/1/METODE PENELITIAN KUALITATIF DI BIDANG PENDIDIKAN.pdf>
- Sutanto, R. P. (2022). Analisis User Flow pada *Website* Pendidikan: Studi Kasus *Website* DKV UK Petra. *Nirmana*, 22(1), 41–51.
<https://doi.org/10.9744/nirmana.22.1.41-51>
- Taj, I., Ali, S. a. A., & Ameen, M. (2024). Exploring the Challenges and Opportunities of Digital Art in Contemporary Exhibitions on Social Media Platforms: Insights from Practitioners. *Pakistan Journal of Humanities and Social Sciences*, 12(2), 1929–1941.
<https://doi.org/10.52131/pjhss.2024.v12i2.1988>
- Winarko. S.P dan Astuti Puji, 2018, Analisis Costvolume Profit Sebagai Alat Bantu Perencanaan Laba (Muliti Produk) Pada Perusahaan Pia Latief Kediri, *Jurnal Nusantara Aplikasi Manajemen Bisnis*, pp. 9-21
- Yunita, I., Sihite, S., Septaningtyas, R., & Pangestu, W. (2021). Penggunaan Media Periklanan Luar Ruangan di Masa Pandemi COVID-19. In *Jurnal Komunikasi* |: Vol. VI (Issue 2).

Zalma, O., Aknuranda, I., & Muslimah Az-Zahra, H. (2018). *Analisis Posisi Iklan Banner pada Situs Web Berita Online Terhadap Klik dan Ad Recognition* (Vol. 2, Issue 3). <http://j-ptiik.ub.ac.id>

Website

Admin. (2021, May 27). *Sejarah singkat Perusahaan Gojek dan perkembangannya - Pranata Printing*. Pranata Printing. <https://www.pranataprinting.com/sejarah-singkat-perusahaan-gojek-dan-perkembangannya/>

Behance Logo PNG Transparent & SVG Vector - Freebie Supply. (n.d.). Freebie Supply. <https://freebiesupply.com/logos/behance-logo-5/>

Brand guidelines - Duolingo. (n.d.). <https://design.duolingo.com/>

Dam, R. F., & Siang, T. Y. (2025, March 28). *Personas – a simple introduction. The Interaction Design Foundation*. <https://www.interaction-design.org/literature/article/personas-why-and-how-you-should-use-them>

Duolingo - App Store Screenshots Screenshots | UI Sources. (n.d.). <https://www.uisources.com/explainer/duolingo-app-store-screenshots>

Interaction Design Foundation - IxDF. (2016, May 25). *What is Flat Design?*. Interaction Design Foundation - IxDF. <https://www.interaction-design.org/literature/topics/flat-design>

Kodrat, D. S. (2024). *TREN INDUSTRI KREATIF, PELUANG, DAN TANTANGAN DI INDONESIA TAHUN 2025*. Gurusiana. https://www.gurusiana.id/read/drdauidsukardikodratmmcpm/article/tren-industri-kreatif-peluang-dan-tantangan-di-indonesia-tahun-2025-49448#google_vignette

Potensi Desain Komunikasi Visual Bagi Peningkatan Pertumbuhan Ekonomi di Era Digital. (n.d.). Kemenparekraf/Baparekraf RI. <https://www.kemenparekraf.go.id/ragam-ekonomi-kreatif/Potensi-Desain->

Komunikasi-Visual-Bagi-Peningkatan-Pertumbuhan-Ekonomi-di-Era-Digital

Seller Education Hub. (n.d.). <https://seller.shopee.co.id/edu/article/383/menarik-dana-penghasilan-toko>

Shopee. (n.d.). *Download Aplikasi Shopee : Tempat Belanja Online Terbaik di Indonesia*. <https://shopee.co.id/web>

What is Design Thinking? (2025, March 25). The Interaction Design Foundation. <https://www.interaction-design.org/literature/topics/design-thinking>

Your Privacy is guaranteed with our new Phone Number Masking feature. (n.d.). <https://www.gojek.com/blog/gojek/fitur-penyamaran-nomor-telepon>

