

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, D. A., & Juwita, R. (2023). *Brand Activation Sebagai Bentuk Strategi Komunikasi Pemasaran Terpadu (Studi Kasus: Headstock Coffee Di Balikpapan)*. Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika Dan Komunikasi, 4(3), 1446-1462. <https://doi.org/10.35870/jimik.v4i3.354>
- Aaker, D. A. (1996). *Building strong brands*. Free Press.
- Calista, H., Hananto, B. A., & Wijaya, A. M. S. (2023). *Signage & wayfinding design for the Indonesian National Library*. Jurnal Bahasa Rupa, 7(1), 43–57. <https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v7i1.1471>
- Delvianti, & Meyla, D. N. (2025). *Analisis Segmentasi, Targeting, dan Positioning (STP) Dalam Meningkatkan Efektivitas Kampanye Pemasaran Brilian Flowers*. Journal of Science Education and Management Business.
- Erlingga, D. A. (2022). *Perancangan branding Taman Kota Babakan Siliwangi Forest Walk Bandung sebagai ruang terbuka hijau* (Skripsi Sarjana). Universitas Pendidikan Indonesia.
- Hairah, U., Nursukanto, M. H., Ulhaqi, A. D., Puspitaningtyas, D., Sahriah, C. A., Arinda, V. A., & Rama, M. T. (2024). *Peningkatan kompetensi siswa dalam merancang UI/UX aplikasi mobile menggunakan Figma*. JOMPA ABDI: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 3(4), 59–66. <https://jurnal.jomparnd.com/index.php/jpabdi>
- Harahap, W. L., Septiana, R., & Nethania, E. (2024). *Perancangan signage dan wayfinding di Pantai Nongsa Batam*. Besaung: Jurnal Seni, Desain dan Budaya, 9(2), 225–234. <https://doi.org/10.36982/jsdb.v9i2.4096>
- Indonesia. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2023). *Siap Bertransformasi, Kalangan Pendidikan Tinggi Dukung Kebijakan Baru Standar Nasional*. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2023/08/siap-bertransformasi-kalangan-pendidikan-tinggi-dukung-kebijakan-baru-standar-nasional>
- Iswanto, R. (2023). *Perancangan buku ajar tipografi*. Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana, 23(2), 123–129. <https://doi.org/10.9744/nirmana.23.2.123-129>
- Kapferer, J.N. (2008). *The new strategic brand management: Creating and sustaining brand equity long term* (4th ed.). Kogan Page.

- Kasma, S., Rusmala, & Siaulhak. (2023). *Pengembangan aplikasi virtual tour 360 derajat sebagai media informasi destinasi wisata Toraja Utara. BANDWIDTH: Journal of Informatics and Computer Engineering*, 1(2), 90–97.
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). *Marketing management* (15th ed.). Pearson Education.
- Keller, K. L., & Swaminathan, V. (2020). *Strategic brand management: Building, measuring, and managing brand equity* (5th ed.). Pearson Education.
- Mustika, E. M., Krisdianto, D., & Trianti, K. (2025). *Strategi branding produk UMKM dengan pendekatan STP*. Jurnal Ilmiah Administrasi Bisnis (JIAGABI). Unesa. (2021). *Perancangan Re-Branding Identitas Visual Kopi Totallitas di Surabaya*. Universitas Negeri Surabaya.
- Rinaldi, M., Pertiwi, A. B., & Satyadharma, I. G. N. W. (2023). Perancangan brand identity Bandung Communication and Community (Bdgcom_Unity). *Jurnal Informatika Ekonomi Bisnis*, 5(4), 1193–1198. <https://doi.org/10.37034/infeb.v5i4.749>
- Rosmayanti, M. (2023). *Pengaruh brand image dan brand awareness terhadap keputusan pembelian konsumen Mixue*. *Journal on Education*, 5(3), 8126–8137.
- Sugiyartini, P., & Waty, C. K. (2023). Keefektifan teknologi pada hilirisasi digital generasi muda terhadap pertumbuhan perekonomian bagi masyarakat kelas menengah ke bawah. *Edukatika*, 1(2), 63–73. <https://journal2.upgris.ac.id/index.php/edukatika>
- Suroyo, H., & Fauzi, D. (2025). Perancangan UI/UX aplikasi data tamu berbasis website di Dinas Inspektorat Daerah Provinsi. *Journal of Data Analytics, Information, and Computer Science*, 2(1), 146–154. <https://doi.org/10.31219/osf.io> (placeholder DOI, sesuaikan bila tersedia)
- Thoyyib, M. B., & Zulfikar, D. H. (2023). Desain UI/UX website referral untuk program gerakan funding culture menggunakan Figma. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Komputer dan Sains*, 1(1), 232–241. <https://prosiding.seminars.id/prosainteks>
- Setiawan, A., Rahmatulloh, A., & Adi, M. (2024). Analisis penggunaan warna berdasarkan teori warna menurut Brewster pada UI Google Home Assistant dengan pendekatan design thinking. *Jurnal Multi Media dan IT*, 8(2), 138–144. <https://doi.org/10.46961/jommit.v8i2>
- Wheeler, A., & Meyerson, R. (2024). *Designing brand identity: A comprehensive guide to the world of brands and branding* (6th ed.). John Wiley & Sons.

- Wiratmo, T. G., Grahita, B., Maslan, R., Fadillah, F., & Ratri, D. (2024). *A framework to design mascot character as supporting tool for city branding based on yuru-chara concept. Andharupa: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia.*
<https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i01.4379>
- Yang, A. (2023). *Research on the integration and development of visual communication art and brand pattern design based on data envelopment analysis method. Applied Mathematics and Nonlinear Sciences, 9(1).*
<https://doi.org/10.2478/amns.2023.2.01650>
- Zenmira, K. N., & Kholifah, Y. (2024). *Environmental Graphic Design as an information media for The Mecca Area Park. IJESS International Journal of Education and Social Science, 5(2).*
<https://doi.org/10.56371/ijess.v5i2.497>

