

DAFTAR PUSTAKA

- Accurate.id. (2021). "Merchandise Adalah: Pengertian, Jenis Fungsinya Untuk Perusahaan". Website.
- Afriansyah, Y. R., & Abidin, M. R. (2021). GENZO SEBAGAI WADAH PEMUDA LAMONGAN DALAM MENDESAIN KAOS STREETWEAR UNTUK MENGENALKAN BUDAYA JAWA TIMUR. *BARIK*, 2(2), 135-150.
- Andreas, B. S., Adib, A., & Wahyudi, A. T. (2016). Perancangan T-shirt untuk memperkenalkan kekayaan alam dan kebudayaan lokal kota Banjarmasin. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(8), 9.
- Bukumitra.id. (2022). "Nota Kontan, Pengertian dan Fungsinya". Website.
- Cahyaningtyas, R., & Iriyani, S. (2014). Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Pada Smp Negeri 3 Tulakan, Kecamatan Tulakan Kabupaten Pacitan. *Indonesian Journal of Networking and Security (IJNS)*, 4(2).
- Creohouse.co.id. (2021). "Ada Beberapa Fungsi Papan Nama Toko yang Perlu Diketahui". Website.
- Damihartini, R. S., & Jahi, A. (2005). Hubungan karakteristik petani dengan kompetensi agribisnis pada usahatani sayuran di Kabupaten Kediri Jawa Timur. *Jurnal Penyuluhan*, 1(1).
- Dafrina, A., Fidyati, F., Abadi, F., & Lisa, N. P. (2022). Kajian Makna Ornamen dan Makna Warna Ornamen Umah Pitu Ruang (Studi Kasus Umah Pitu Ruang di Desa Kemili, Aceh Tengah). *Arsitekno*, 9(1), 1-13.
- Ernawati, E. (2019). Analisis Tanda Pada Karya Desain Komunikasi Visual. *DESKOVI: Art and Design Journal*, 2(1), 27-34.
- Fadilah, J. (2019). Analisis semiotika logo Diecast Hot Wheels Trasure Hunt. *Jurnal Komunikasi*, 10(2), 139-144.

- Fitinline.com. (2016). “*Pengertian Tote Bag dan Fungsinya Yang Perlu Anda Ketahui*”. Website.
- FITRI YANTI, D., Zubaidah, M. S., & San Ahdi, M. S. (2017). Perancangan Visual *Branding* Kota Sawahlunto. *DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 4(1).
- Gunawan, I. (2014). Analisa Pekerjaan Dan Desain Pekerjaan Pada PT Chandra ELC Di Sidoarjo. *Agora*, 2(1), 569-573.
- Hasanah, H. (2017). Teknik-teknik observasi (sebuah alternatif metode pengumpulan data kualitatif ilmu-ilmu sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), 21-46.
- Hilaliyah, H. (2018). Pemanfaatan Stiker sebagai Media Pembelajaran. In *Seminar Nasional Paramasastra: Bahasa, Sastra dan Pengajarannya dalam Paradigma Kekinian* (pp. 494-504).
- Imaroh, H. I. (2017). Penanganan Pelayanan Pengaduan Pelanggan Mengenai Keluhan Tidak Dapat Air (Tda) Di Pdam Surya Sembada Surabaya. *JPAP: Jurnal Penelitian Administrasi Publik*, 3(1).
- Ibrahim, F., Nuraeni, T., Ahmad, F., Kee, C. P., & Mustaffa, N. (2012). Bahasa Komunikasi Visual Dan Pengantaraan Produk: Satu Analisis Semiotik. *GEMA Online Journal of Language Studies*, 12(1).
- Izzah, A., & Verdiana, E. O. (2023). Desain Merchandise Gerakan Earth Hour Di Kota Batu Sebagai Media Informasi. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia*, 7(01), 55-68.
- Januariyansah, S. (2018). Analisis Desain Logo Berdasarkan Teori: Efektif Dan Efisien. *Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Jayanegara, I. N. (2017). Semiotika Visual Logo RSUD. Surya Husadha Denpasar. *Jurnal Bahasa Rupa*, 1(1), 11-16.

- John, J., Prayogi, R., & Ramadhani, I. (2022). Makna Warna Logo Toko Sun Kado Houseware Terhadap Psikologi Persepsi Konsumen. *PROPORSI: Jurnal Desain, Multimedia dan Industri Kreatif*, 8(1), 84-93.
- KBBI. (2016). "Perancangan". Website.
- KBBI. (2016). "Visual". Website.
- KBBI.co.id. (2022). "Stempel". Website.
- Komunikasi Praktis. (20180). "Pengertian Prinsip dan Unsur Desain". Website.
- Kumparan.com. (2022). "Pengertian Nota Kontan dan Fungsinya dalam Jual Beli". Website.
- Listya, A., & Rukiah, Y. (2018). Visual Branding Produk Belimbing Olahan UMKM Depok Melalui Desain Logo. *Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, dan Periklanan*, 3(02), 199-218.
- Makintahu.com. (2017). "Pengertian Kartu Nama Tujuan Fungsi dan Jenisnya". Website.
- Makintahu.com. (2022). "Pengertian Stempel Fungsi dan Jenisnya". Website.
- Martin, R. (2022). Tinjauan Desain Komunikasi Visual Karakter Nusantara Pada Game Online Mobile Legends. *Tinjauan Desain Komunikasi Visual Karakter Nusantara Pada Game Online Mobile Legends*, 1-20.
- Mustofa, M., Susanti, S., & Sulaiman, H. (2022). APLIKASI DESAIN KARTU NAMA BERBASIS ANDROID PADA CV TIRTA ANUGRAH. *Jurnal Responsif: Riset Sains dan Informatika*, 4(1), 41-48.
- Monica, M. (2010). Pengaruh Warna, Tipografi, dan Layout pada Desain Situs. *Humaniora*, 1(2), 459-468.

- Nahak, D. T., Treman, I. W., & Budiarta, I. G. (2022). Pemetaan Jalur Tracking Agrowisata Di Desa Pancasari Kabupaten Buleleng. *Jurnal ENMAP*, 3(2).
- Novitasari, L., & Fa'izah, A. TINJAUAN DESAIN PADA LOGO PROGRAM STUDI DKV ITB AHMAD DAHLAN JAKARTA.
- Nugraha, D. P. (2021). *LKP: Perancangan Desain Komunikasi Visual sebagai Media Interaksi pada Konsumen* (Doctoral dissertation, Universitas Dinamika).
- Pakadang, D. (2012). Evaluasi Penerapan Sistem Pengendalian Intern Penerimaan Kas pada Rumah Sakit Gunung Maria di Tomohon.
- Pebakirang, S. I., Sutrisno, A., & Neyland, J. S. (2017). Penerapan Metode AHP (Analytical Hierarchy Process) untuk Pemilihan *Supplier* Suku Cadang di PLTD Bitung. *Jurnal Poros Teknik Mesin Unsrat*, 6(1).
- Pooc.org. (2021). "Pengertian Stempel Adalah, Jenis, dan Fungsinya"
- Pradika, M. D. A., Swandi, I. W., & Mudra, I. W. (2020). Kajian Ilustrasi, Tipografi, Dan Warna Dalam Membentuk Estetika Pada Desain Kemasan Pod Cokelat Edisi Dark Chocolate Bali. *Prabangkara: Jurnal Seni Rupa dan Desain*, 24(2), 59-63.
- Pujotomo, D., Umaindra, M. A., & Wicaksono, P. A. (2018). Perancangan Model Pemilihan *Supplier* Produk Cetakan Dengan Menggunakan Grey Based Topsis (Studi Kasus: Rumah Sakit Islam Sultan Agung Semarang). *J@ ti Undip: Jurnal Teknik Industri*, 13(2), 99-108.
- Putra, R. W. (2021). *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan*. Penerbit Andi.
- Putri, S. G. D., & Darmayanti, T. E. (2023). Kajian Warna pada Café Sawo Coffee & Roastery Braga Bandung. *GEWANG: Gerbang Wacana dan Rancang Arsitektur*, 5(1), 46-52.

- Purbasari, M., & Jakti, R. D. R. I. (2014). Warna dingin si pemberi nyaman. *Humaniora*, 5(1), 357-366.
- Prasetyanto, R. D., Sugiharjanto, A., & Toekio, S. (2017). STUDI PRINSIP DESAIN LOGO PT RAJAGRAFINDO PERSADA. *JURNAL KEMADHA*, 6(1).
- Romli, N. A., Safitri, D., & Nurpratiwi, S. (2022). Pelatihan Pembuatan *Tote bag* Dengan Metode Doodle art Sebagai Alternatif Pendapatan Anggota Komunitas Mat Peci. *IKRA-ITH ABDIMAS*, 5(3), 26-33.
- SAFUTRA, R. (2021). EVALUASI KEBIJAKAN DANA BANTUAN OPERASIONAL SEKOLAH DALAM MENINGKATKAN MUTU PENDIDIKAN DI SMA NEGERI 3 KOTA SUNGAI PENUH. *JURNAL ADMINISTRASI NUSANTARA MAHA*, 3(7), 73-81.
- Sari, M., & Asmendri, A. (2020). Penelitian kepustakaan (library research) dalam penelitian pendidikan IPA. *Natural Science: Jurnal Penelitian Bidang IPA Dan Pendidikan IPA*, 6(1), 41-53.
- Setyanto, D. W., & Adiwibawa, B. A. P. (2018). Membaca Warna Pada Karakter Superhero Marvel. *Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, dan Periklanan*, 3(02), 256-277.
- Setyanto, D. W. (2018). Teori Jangkar Semantik Pada Warna Serta Penerapannya Pada Fotografi Iklan. *Jurnal Audience: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1(2), 144-161.
- Setiawan, M. W., & Rizkiantono, R. E. (2017). Perancangan T-shirt Sebagai Suvenir Kota Surabaya. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 5(2).
- Sholikhah, V. (2021). Manajemen Strategi Ekonomi Agribisnis Dalam Konteks Ilmu Ekonomi Mikro. *LAN TABUR: Jurnal Ekonomi Syariah*, 2(2), 113-129.

Soewardikoen, D. W. (2019). *Metodologi Penelitian: Desain Komunikasi Visual*. PT Kanisius.

Suliyanto, S. E., & MM, S. (2017). Metode penelitian kuantitatif.

Sulistio, A. B. (2021). Branding Sebagai Inti Dari Promosi Bisnis.

Syukri, N., & Setiawan, E. B. (2017). Aplikasi Kartu Berbasis Android Sebagai Media Pertukaran Informasi Kartu Nama. *Ultimatics: Jurnal Teknik Informatika*, 9(1), 25-32.

Thejahanjaya, D., & Yulianto, Y. H. (2022). Penerapan Psikologi Warna Dalam Color Grading Untuk Menyampaikan Tujuan Dibalik Foto. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1, 9.

Tinarbuko, I. T. S. (2015). *DEKAVE: Desain Komunikasi Visual Penanda Zaman Masyarakat Global*. CAPS.

Touch.id. (2023). "T-Shirt: Definisi Fungsi dan Cara Memilih Ukuran yang Tepat". Website.

Toybah, N. R. (2017). Dakwah Komunikasi Visual Melalui Instagram Akun@HADITSKU. *Al-Hiwar: Jurnal Ilmu dan Teknik Dakwah*, 4(6).

Warningsih, S. (2015). *Desain Komunikasi Visual*. UTM Press Universitas Trunojoyo Madura

Wibowo, A., Utami, B. S. U. S., & Pratiwi, P. (2020). PERANCANGAN VISUAL BRAND IDENTITY TUKANG SAYOER ONLINE SEBAGAI UPAYA MENAIKKAN BRAND AWARENESS. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain*, 5(2), 125-142.

Wikipedia. (2021). "Kartu Nama". Website.

Wikipedia. (2022). "Agrobisnis". Ensiklopedia Bebas.

Wikipedia. (2022). “*Kaos Oblong*”. Website.

Wikipedia. (2022). “*Pancasari, Sukasada, Buleleng*”. Ensiklopedia Bebas.

Wikipedia. (2022). “*Papan Nama*”. Website.

Yanti, F., D., Zubaidah, M. S., & San Ahdi, M. S. (2017). Perancangan Visual Branding Kota Sawahlunto. *DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 4(1).

Yulianti, A., Akbar, T., & Syukur, A. (2019). Aplikasi Sticker Motor Scoopy Berbasis Android (Studi Kasus CV. Upgrade Graphic Design). *It Journal Research and Development*, 3(2), 96-105.

YUNESA MILAHENDRI, H. A., & Pebriyeni, M. S. E. (2019). PERANCANGAN VISUAL IDENTITY BIKA SI MARIANA KOTO BARU TANAH DATAR. *DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 9(1).

Yogananti, A. F. (2015). Pengaruh psikologi kombinasi warna dalam website. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 1(01), 45-54.

