

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Jurnal

- Persada, S.I.P. (2011). Promosi Website Museum Geologi Untuk Anak-Anak. Tugas Akhir. Bandung: Universitas Komputer Indonesia. (diakses: 16 Agustus 2021).
- Persada, S.I.P. (2019). Marketing Strategy Sales of Goods and Services Using Information Technology. IOP Conference Series: Materials Science and Engineering, 662, 1-5. doi:10.1088/1757-899X/662/3/032061. (diakses: 16 Agustus 2021).
- Persada, S.I.P. (2014). Pengaruh Kemasan Dan Kesadaran Merek Terhadap Keputusan Pembelian Kue Nilam Sari Di Bandung. (Magister Tesis, Universitas Komputer Indonesia, Bandung, Indonesia). Dikutip dari https://elib.unikom.ac.id/files/disk1/699/jbptunikompp-gdl-satriaindr34912-7-unikom_s-i.pdf (diakses: 16 Agustus 2021).
- Riyanto, K. J. (1). Kajian Kekuatan Pada Struktur Balok Grid Persegi. Surakarta : Jurnal Teknik Sipil Dan Arsitektur, 11(15). Diambil dari : <http://ejournal.utp.ac.id/index.php/JTSA/article/view/382> (diakses: 16 Agustus 2021).

Sumber Artikel Internet :

- Carina, R. (2019) *Penggunaan Huruf Dekoratif Dalam Kinetis*, trisakti.ac.id. Dikutip dari : <http://dx.doi.org/10.25105/jdd.v4i1.4558> (Di akses : 20 Juli 2021)
- Ernasari, E (2019, Oktober 19). *macam – macam multimedia interaktif*. Tersedia di : <https://elisernasari.blogspot.com/2019/10/macam-macam-multimedia-interaktif.html> (Di akses : 20 Juli 2021)
- Iswidayanti, S (2015) *Seni Grafis Tradisional Jepang*. Tersedia di dari : <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/imajinasi/article/view/8825/5785> (Di akses : 20 Juli 2021)
- Nadhifah, A. (2018, mei 9). *Hal – hal yang perlu kamu ketahui tentang customer journey dan pemetaannya*. Tersedia di : <https://id.techinasia.com/mengapa-customer-journey-mapping-penting> (Di akses : 20 Juli 2021)
- Nuary. (2014, Januari 17) *Cerita Asal – Usul Maneki Neko, Sikucing Pengundang Keberuntungan*. Tersedia di : <https://japanesestation.com/culture/myth-urban-legend/cerita-asal-usul-maneki-neko-si-kucing-pengundang-keberuntungan> (Di akses : 20 Juli 2021)
- Said, A, A (2006) *Dasar Desain Dwimatra*, Diambil dari : <http://eprints.unm.ac.id/4228/1/DIMENSI%20WARNA.pdf> (Di akses : 20 Juli 2021)
- Suryadi, S (2008) *Ilustrasi yang ilustratif*. Tersedia dari : <https://trijurnal.lemlit.trisakti.ac.id/dimensi/article/view/1222/1094> (Di akses : 20 Juli 2021)
- Tanpa Penulis. (2015) *Jenis – jenis multimedia interaktif untuk media pembelajaran*. Tersedia di : <http://gurueradigital.blogspot.com/2018/10/jenis-jenis-multimedia-interaktif-untuk.html> (Di akses : 20 Juli 2021)
- Tanpa Penulis. (2016, Desember 30). *Pengertian Multimedia Interaktif*. Tersedia di : <http://www.jejakpendidikan.com/2016/12/pengertian-multimedia->

interaktif.html (Di akses : 20 Juli 2021)

Wahid, U (2016). *Pengertian khalayak*. Tersedia di :
https://www.researchgate.net/publication/342421511_PENGERTIAN_KHALAYAK (Di akses : 20 Juli 2021)

Wening, T. (2019, Januari 19). *Sejarah maneki neko, kucing simbol keberuntungan dari Jepang*. Tersedia di : <https://bobo.grid.id/amp/081608558/sejarah-maneki-neko-patung-kucing-simbol-keberuntungan-dari-jepang> (Di akses : 20 Juli 2021)

Yusantika, D, F., Suyitno., Furaidah (2018). *Pengaruh media audio dan audio visual terhadap menyimak siswa kelas iv*. Diambil dari :
<http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/10544/5187> (Di akses : 20 Juli 2021)