

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Dinitzen, B & Bohlbro, 2010. Value-added logistics in supply chain management, Academica, dilihat 06 Juni 2022.
- Hurlock, E, B, 1996. Psikologi Perkembangan, Jakarta: Erlangga, dilihat 02 September 2022.
- Kumar, R, 2013. *Business Communication and Etiquettes*, NMIMS Global Access, New Delhi, dilihat 06 Juni 2022.
- Lupiyoadi, Rambat & Hamdani, 2009. Manajemen Pemasaran Jasa, Jakarta: Salemba Empat, dilihat 06 Juni 2022
- Purnawan, A, E, 2002. Dynamic Persuasion: Persuasif efektif dengan bahasa hypnosis, Gramedia Pustaka, dilihat 02 September 2022
- Slameto, 2010. Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya, Rineka Cipta, dilihat 06 Juni 2022.
- Walgito, 2010. Pengantar Psikologi Umum, Yogyakarta: Andi, dilihat 06 Juni 2022.
- Winardi, 2010. Asas-asas Manajemen, Jakarta: Mandar Maju, dilihat 23 Januari 2022.

### Jurnal

- Alfadhila, R, 2019. Perancangan Kampanye Mengenai Senyuman Melalui Media Board Game, <https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/2100/>, dilihat 02 September 2022
- Effendi. M, 2010. Peranan Internet Sebagai Media Komunikasi, Jurnal Dakwah Komunikasi, [ejournal.uinsaizu.ac.id](http://ejournal.uinsaizu.ac.id) <http://ejournal.uinsaizu.ac.id/index.php/komunika/article/view/143>, dilihat 23 Januari 2022.
- Kurniawan, I & Diki, 2021. Desain Ilustrasi Booklet Profesi Jamu Gendong Di Era Milenial. Divagatra, Vol. 1, No. 2, hh. 231, dilihat 3 Juni 2022.

- Parasuraman, V.A., Zeithmal & Leonard L, Berry. 1998. Servqual A Multipel Item Scale for Meansuring Customer Perseption of Service Quality. Jurnal of Relating, dilihat 06 Juni 2022
- Pohan, D, D & Fitria, S, U, 2021. Jenis-jenis Komunikasi, <https://pusdikra-publishing.com>, <https://pusdikra-publishing.com/index.php/jrss/article/view/158>, Vol 2, No. 3, hh. 33-37, dilihat 23 Januari 2022.
- Purwanto, B, S, M, 2019. Perancangan Informasi Mengenai Jin Dalam Konteks Islam Melalui Media Buku, <https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/2334/>, dilihat 02 September 2022.
- Putri, F, 2019, Pentingnya Orang Dewasa Awal Menyelesaikan Tugas Perkembangannya, 430-1110-1-PB.pdf, Vol. 3, No. 2, DOI: <https://doi.org/10.23916/08430011>, dilihat 06 Juni 2022.
- Sukanto, N, 2015. Pembangunan Game Kapten Indonesia Berbasis Web, <https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/1375/>, dilihat 02 September 2022.
- Trisnadoli, A, 2015, Analisis Kebutuhan Kualitas Perangkat Lunak pada Software Game Berbasis Mobile, <https://jurnal.pcr.ac.id/index.php/jkt/article/view/20>, Vol. 1, No. 2, hh 3-4, dilihat 02 September 2022

### ***Webpage***

- Snapcart 2018, Shopee Jadi e-commerce Paling Populer Versi Snapcart, dilihat 02 September 2022, <https://snapcart.global>.
- Snapchart 2021, GrabFood The Most Used Food Delivery Platform Amongst Consumers and Merchants in Indonesia: Study, dilihat 02 September 2022, <https://snapcart.global>.