

DAFTAR PUSTAKA

- Fitri, E., Putra, J. L., Raharjo, M., & Pangesti, W. E. (2023). Pelatihan Aplikasi Design Photoshop Terhadap Media Kreatif Remaja Masjid Baitul Halim. *Jurnal AbdiMas Nusa Mandiri*, 5(1), 1–7.
- Harsanto, P. W. (2023). *Perancangan Desain Logo Produk Beras “RODJOWALI.”* Institut Seni Indonesia.
- Kotler, & Armstrong. (2016). *Principle of Marketing* (16th ed.). Pearson Education Limited.
- Kotler, & Philips. (2006). *Principles of Marketing*. Pearson Education Inc.
- Lase, D., Sitorus, N., Sriyanto, W., & Azir, I. D. A. (2024). Designing Android-based Application ``Virtual English for Professional Business Graphic Designer (VIRPROGD)’’for Virtual English Learning. *KnE Engineering*, 260–274.
- Mahardika, A., & Arumsari, R. Y. (2023). *Perancangan Media Promosi Untuk Peningkatan Brand Awareness Di Scoria Coffee*. 10(2), 2325–2347.
- Migotuwio, N. (2020). Desain Grafis: Kemarin, Kini, dan Nanti. *Alinea Media Dipantara*, 2020., 1, 1--156.
- Risya, A. W., & Oemar, E. A. B. (2015). Redesain Logo Pada Produk Vintage “Loveli.” *Jurnal Seni Rupa*, 3(3), 18–27.
- Rustan, S. (2011). *Font & Tipograf*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sihombing, D. (2001). *Tipografi dalam Desain Grafis*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Subianto, I. B., & Rosita, D. Q. (2023). Redesain Logo UMKM A4 Photography. *Jurnal Desain*, 10(3), 627–635.
- Tanjung, R. A. B. (2022). Analisa Perkembangan UMKM Pada Usaha Cafe dan Prilaku Konsumen Pada Era Revolusi Industri 4.0 di Kota Medan. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Ekonomi Dan Bisnis [JIMEIS]*, 2(4), 217–228.