

DAFTAR PUSTAKA

- Amanah, Dita. (2011). Pengaruh Promosi dan Brand *Image* (Citra Produk) Terhadap Loyalitas Pembelian Produk Pepsodent di Ramayana Plaza Jalan Aksara Medan. *Jurnal Keuangan dan Bisnis*. Vol.3 No.3 November 2011, Hal. 221-233.” Diakses dari <http://103.28.220.26/index.php?ref=browse&mod=viewarticle&article=187714>
- Arifianto, Pungky Febi. (2022). “Pendidikan Desain Komunikasi Visual dalam Era Society 5.0. *Jurnal DeKaVe*. Vol.15 No.1 Januari - Juni 2022, Hal. 37-45.” Diakses dari <https://journal.isi.ac.id/index.php/dkv/article/view/6167>
- Fitriyani dan Ellya Helmud (2016). “PEMILIHAN PAKET INTERNET ANDROID PADA OPERATOR TELEPON GSM MENGGUNAKAN METODE ANALYTICAL HIERARCHY PROCESS (AHP). *Jurnal Sistem Informasi (JSI)*, Vol.8 No.1 April 2016, Hal. 919-927.” Diakses dari <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jsi/article/view/2229>
- Heriwati, Sri Hesti. (2010). “Semiotika Dalam Periklanan. *Jurnal Pendhapa*. Vol.1 No.1 Oktober 2010, Hal. 59-68.” Diakses dari <https://jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/pendhapa/article/view/1675>
- Lestari, Iis D., Halimatusha’diah, dan Fibria Anggraini Puji Lestari (2018). “PENGUNAAN MEDIA AUDIO, VISUAL, DAN AUDIOVISUAL DALAM MENINGKATKAN PEMBELAJARAN KEPADA GURU-GURU. *Jurnal PKM: Pengabdian kepada Masyarakat*. Vol.1 No.1 Januari 2018, Hal. 55-60.” Diakses dari <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/pkm/article/view/2361/0>
- Lukitaningsih, Ambar. (2013). Iklan yang Efektif Sebagai Strategi Komunikasi Pemasaran. *Jurnal Ekonomi dan Kewirausahaan*. Vol.13 No.2 Oktober 2013, Hal. 116-129.” Diakses dari <https://ejournal.unisri.ac.id/index.php/Ekonomi/article/view/670>
- Rahmadianto, Sultan Arif, Melany. (2018). “Perancangan Multimedia Interaktif Pengenalan DKV Ma Chung Sebagai Upaya Meningkatkan Brand Equity. *Jurnal Andharupa*. Vol.4

No.2 Agustus 2018, Hal. 130-142.” Diakses dari
<http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/andharupa>

Sudiana, Dendi. (2001). Tipografi: Sebuah Pengantar Dendi Sudiana. *Jurnal Mediator*. Vol.2 No.2 2001, Hal. 325-335.” Diakses dari
<https://ejournal.unisba.ac.id/index.php/mediator/article/view/740>

Supriani, Elia. (2014). “Penerapan Pengetahuan Tentang Pencampuran Warna Melalui Metode Bermain Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Kelompok B Tk Mutiara Tahun Ajaran 2013/2014. *Jurnal Kumara Cendekia*. Vol.2 No.1 2014, Hal. 16-23.” Diakses dari
<https://jurnal.uns.ac.id/kumara/article/view/32238>

Yusup, Pawit M., Neneng Komariah, Nurmaya Prahatmaja, Samson CMS. (2019). “Pemanfaatan Internet Untuk Penghidupan di Kalangan Pemuda Pedesaan. *Jurnal BACA*. Vol.40 No.2 Desember 2019, Hal. 217-227.” Diakses dari
<https://jurnalbaca.pdii.lipi.go.id/baca/article/view/491>

10 Fakta Penggabungan Simpati, Kartu As, dan Loop Menjadi Telkomsel Prabayar. Diakses dari
<https://tekno.kompas.com/read/2021/07/06/17230027/10-fakta-penggabungan-simpatikartu-as-dan-loop-menjadi-telkomsel-prabayar?page=all>