

DAFTAR PUSTAKA

- Widi, S. (2022, Desember 19). *Indonesia Miliki 131.414 Perusahaan Perdagangan pada 2021*. Retrieved from dataindonesia.id: <https://dataindonesia.id/industri-perdagangan/detail/indonesia-miliki-131414-perusahaan-perdagangan-pada-2021>
- Radjasa, Y. (2003). Penerapan sistem informasi akuntansi untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi pengendalian internal sistem produksi pada PT X di Gedangan Sidoarjo. *Digilib Ubaya*.
- Palupi, N. W. (2017). Analisis Efisiensi Biaya Operasional Dalam Meningkatkan Profitabilitas (Studi Pada Home Industry Bistik Rolade Nurul Huda Di Gabus Pati). *Repository IAIN Kudus*.
- Yoselinus, R. F., Harnoko, I., & Utomo, N. W. (2022). Perancangan Identitas Visual dan Media Promosi Griya Sarana Label. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain*, 235-246.
- Levanier, J. (2023, Juni). *Visual Identity: Everything You Need to Know About This Essential Aspect of Branding*. Retrieved from 99designs.com: <https://99designs.com/blog/logo-branding/visual-identity/>
- Prihatmoko, S. (2023, Juni 26). *Pentingnya Konsep Identitas Visual*. Retrieved from Desain Grafis S1 STEKOM: <https://desain-grafis-s1.stekom.ac.id/informasi/baca/PENTINGNYA-KONSEP-IDENTITAS-VISUAL/4e5aa44b756d601224262f38039071afab8bf18a>
- Luzar, L. C., & Monica. (2013). Peran Komunikasi Visual bagi Identitas Perusahaan. *Humaniora*, 528-538.
- Alberta, H., & Wijaya, L. S. (2021). Analisis Strategi Komunikasi Pemasaran Terpadu dalam Meningkatkan Penjualan dan Brand Awareness. *Jurnal Impresi*, 1-14.
- Saebani, B. A. (2017). *Sosiologi Perkotaan: Memahami Masyarakat Kota dan Problematikanya*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Jubilee Enterprise. (2018). *Desain Grafis Komplet*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

- Widya, L. A., & Darmawan, A. J. (2016). *Pengantar Desain Grafis*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan.
- Tinarbuko, I. T. (2019). *Desain Komunikasi Visual: Berkomunikasi Lewat Tanda Visual*. Yogyakarta: Penerbit Caps.
- Neysa, C. (2018, Desember 2). *Pengaruh Industri Kreatif pada Perekonomian Indonesia*. Retrieved from Kompasiana.com: <https://www.kompasiana.com/zneysa/5c03f124ab12ae626a075623/pengaruh-industri-kreatif-pada-perekonomian-indonesia>
- Putra, R. W. (2020). *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan* (1 ed.). (E. Risanto, Ed.) Yogyakarta, Indonesia: Penerbit ANDI (Anggota IKAPI). Retrieved from https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=yQwVEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=related:Oo1UZ4XA-i8J:scholar.google.com/&ots=za1VSoe3qH&sig=82-fo1H2ZChHSJCzSMSyi2ALnow&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Sanyoto, S. E. (2005). *Dasar dasar Tata Rupa dan Desain*. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.
- Darisman, A. (2012, Oktober 2). Tinjauan Elemen Desain pada Dunia Seni. *Humaniora*, 622-631.
- Sarwono, J. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif & Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Fadhallah, R. (2020). *Wawancara*. Jakarta: UNJ Press.
- Bungin, B. (2007). *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2004). *Metode Penelitian Bisnis*. Alfabeta.
- Setiawan, A., Rahmattullah, M., Ratumbuysang, M. F., Rizky, M., & Mustofa, A. (2021). Peningkatan Efektivitas Pembelajaran dengan Moodle sebagai Media Pembelajaran: Metode Literatur. *Jurnal Publikasi Berkala Pendidikan Ilmu Sosial*, 1-9.
- Fatoni, A. (2011). *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Tinarbuko, S. (2015). *Dekave (Desain Komunikasi Visual): Penanda Zaman Masyarakat Global*. Yogyakarta: Penerbit Caps.
- Darmawanto, E. (2019). *Desain Komunikasi Visual II: Perancangan Identitas Visual*. Jepara: Unisnu Press.
- Gabriel, M. (2019, September 2019). *Video Color Grading 101: Basic Things You Need to Know*. Retrieved from Contrastly: <https://contrastly.com/video-color-grading-101-things-you-need-to-know/>
- Goethe, J. W. (1970). *Theory of Colours*. (C. L. Eastlake, Trans.) Cambridge, Massachusetts, United States of America: MIT Press.
- Ramadhan, R. A., & Abidin, M. R. (2023). Perancangan Identitas Visual Sister's Kitchen Surabaya. *Jurnal Barik*, 103-116.
- Thejahanjaya, D., & Yulianto, Y. H. (2022). Penerapan Psikologi Warna dalam Color Grading untuk Menyampaikan Tujuan Dibalik Foto. *Jurnal DKV Adiwarna: Universitas Kristen Petra*.
- Frank H., M. (1996). *Color, Environment, and Human Response*. New York: Van Nostrand Reinhold.
- Kusrianto, A. (2009). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Januariyansah, S. (2018). Analisis Desain Logo Berdasarkan Teori: Efektif dan Efisien. *Researchgate*.
- Aulia, F., Afriwan, H., & Faisal, D. (2021, Juli-Desember). Konsistensi Logo dalam Membangun Sistem Identitas. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 10, 439-444. Retrieved from <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/gorga/article/view/28131/17713>
- Yunianto, A. D. (2018). Konstruksi Identitas Juru Kunci Kampung Adat Cikondang (Studi Deskriptif Mengenai Konstruksi Identitas Juru Kunci Kampung Adat Cikondang). *E-Library Unikom*.
- Yulius, Y., & Putra, M. P. (2021). Metode Design Thinking Dalam Perancangan Media Promosi Kesehatan Berbasis Keilmuan Desain Komunikasi Visual. *Besaung: Jurnal Seni Desain dan Budaya*, 111-116.

- Fariyanto, F., Suaidah, & Ulum, F. (2021). Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa dengan Metode UX Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kahuripan). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 52-60.
- Soleh, A. M., Pratama, I. Y., & Wijaya, A. (2021). Perancangan Ulang Identitas Visual dan Media Promosi Susu Kedelai My Soya. *Jurnal Selaras Rupa*, 1-10.
- Oktavio, A., Indrianto, A. T., & Padmawidjaja, L. (2022, September-Desember). Model Pembelajaran Design Thinking untuk Pengembangan Desa Wisata: Studi Kasus Desa Peniwen. *Jurnal Ilmiah Manajemen Bisnis dan Inovasi Universitas Sam Ratulangi*, 9, 1324-1334. Retrieved from <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/jmbi/article/view/42562/38132>
- Creswell, J. W. (2017). *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran* (4th ed.). (A. Fawaid, & R. K. Pancasari, Trans.) Yogyakarta, DIY Yogyakarta, Indonesia: Pustaka Pelajar.
- Sukardi, Santoso, L. H., & Darmadi, E. A. (2023, Juli). Analisa Mengenai Pemilihan Gaya Berpakaian Menggunakan Metode Observasi. *Jurnal IKRAITH-HUMANIORA*, 7, 150-155. Retrieved from <https://journals.upi-yai.ac.id/index.php/ikraith-humaniora/article/view/2708/2006>
- Fatyandri, A. N., Tan, J., Junestin, Rahayu, P. S., Fahira, A., & Reqha, C. A. (2023, Juni). Analysis Industry Rivalry and Competition: Analisis Persaingan Kompetitif Perusahaan E-Commerce Shopee dengan Menggunakan Metode Porter's Five Forces. *Jurnal Ekonomi dan Bisnis (EK&BI)*, 6, 101-110. Retrieved from <https://www.jurnal.murnisadar.ac.id/index.php/EKBI/article/view/804/402>
- Tenriawaru, E. P. (2014). Implementasi Mind Mapping dalam Kegiatan Pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan Karakter* (pp. 85-91). Palopo: Journal Universitas Cokroaminoto Palopo.
- Ramadhan, R. A., & Abidin, M. R. (2023). Perancangan Identitas Visual Sister's Kitchen Surabaya. *Jurnal Barik*, 4, 103-116. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/50917/41684>

- Sabri, G. H., Aleida, H. T., Lubis, H. A., Simangunsong, E. M., & Hutabarat, I. F. (2021). erancangan Sensor Sepatu Portable untuk Penyandang Tunanetra dengan Metode Brainstorming. *TALENTA Conference Series: Energy and Engineering (EE)*, 4, 372-378. doi:10.32734/ee.v4i1.1239
- Habsy, B. A. (2017, Agustus). Seni Memahami Penelitian Kualitatif dalam Bimbingan dan Konseling : Studi Literatur. *Jurnal Konseling Andi Matappa*, 1, 90-100. Retrieved from https://www.researchgate.net/profile/Bakhrudin-Habsy/publication/319914645_Seni_Memahami_Penelitian_Kualitatif_dalam_Bimbingan_dan_Konseling/links/5fdeadf645851553a0d5c67a/Seni-Memahami-Penelitian-Kualitatif-dalam-Bimbingan-dan-Konseling.pdf
- Junaid, I. (2016, February). Analisis Data Kualitatif dalam Penelitian Pariwisata. *Jurnal Kepariwisata*, 10, 59-74. Retrieved from <http://repository.poltekparmakassar.ac.id/123/1/Analisis%20data%20Ilham%20Junaid.pdf>
- Mujahidin, A., & Khoirianingrum, I. (2019). Analisis Segmentasi, Targeting, Positioning (STP) pada Zakiyya House Bojonegoro. *Prosiding Seminar Nasional Publikasi Hasil-Hasil Penelitian dan Pengabdian Masyarakat* (pp. 284-294). Semarang: Unimus. Retrieved from <https://prosiding.unimus.ac.id/index.php/semnas/article/view/397/400#>
- Herdianti, Y., & Martini, E. (2016). Analisis Strategi 4P (Product, Price, Place, Promotion) dan Stp (Segmenting, Targeting, Positioning) Pt. Cipta Master Perkasa. *e-Proceeding of Management* (pp. 1149-1154). Bandung: Universitas Telkom.
- Wijaya, H., & Sirine, H. (2016, September). Strategi Segmenting, Targeting, Positioning serta Strategi Harga pada Perusahaan Kecap Blekok Di Cilacap. *AJIE - Asian Journal of Innovation and Entrepreneurship*, 175-190.
- Ahmadi, N. K., & Herlina. (2017). Analisis Segmentasi terhadap Keputusan Pembelian Produk Eiger di Bandar Lampung. *Jurnal Manajemen Magister*, 75-95.

- Kotler, P., & Amstrong, G. (2014). *Principles of Marketing*. New Jersey: Pearson Education.
- Putra, F. W. (2018). Perancangan Buku Cerita Bergambar Puti Sari Banilai Kabupaten Limapuluh Kota. *Dekave: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 1-15.
- Amelia, A. (2023, Juli 11). *Sun & Sand Sport Hadir di Indonesia, Tawarkan Berbagai Kebutuhan Olahraga*. Retrieved from Kumparan: <https://kumparan.com/kumparanwoman/sun-and-sand-sport-hadir-di-indonesia-tawarkan-berbagai-kebutuhan-olahraga-201YV3H5D4j/full>
- Tentang *JD Sports*. (2022, Februari). Retrieved from JD Sports Id: <https://jdsports.id/page/tentang-kami>
- Anggreani, T. F. (2021, Juli). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi SWOT: Strategi Pengembangan SDM, Strategi Bisnis, dan Strategi MSDM (Suatu Kajian Studi Literatur Manajemen Sumberdaya Manusia). *JEMSI: Jurnal Ekonomi Manajemen Sistem Informasi*, 2, 619-629. Retrieved from FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI SWOT: STRATEGI.
- Rusmawati, Y. (2017). Analisis Pengaruh Experiential Marketing Terhadap Loyalitas Pelanggan. *Jurnal Penelitian Ilmu Manajemen*.
- Kardiasti, R., & Mukaromah. (2022, Juni). Pendekatan AISAS dalam Post Instagram Carousel sebagai Strategi Promosi pada Museum Ranggawarsita. *Ultimart: Jurnal Komunikasi Visual*, 15, 79-89. Retrieved from <https://ejournals.umn.ac.id/index.php/FSD/article/view/2586/1246>
- Ni Luh, D. I. (2013, June 24). *KONSEP KREATIF PERANCANGAN KEMASAN SEBAGAI MEDIA PROMOSI COKELAT BALI*. Retrieved from ISI Denpasar: Institutional Repository: <https://repo.isi-dps.ac.id/1736/>
- Ismail, M. (2009, June 21). *Tone and Manner*. Retrieved from DGA: Desain Grafis dan Advertising: <https://belajar-desain-grafis.blogspot.com/2009/06/tone-and-manner.html>
- Kasmana, K. (2020, June 23). *Materi Perkuliahan 9*. Retrieved from Repository Unikom: <https://repository.unikom.ac.id/65969/>

- Sawhani, D. K. (2021). *Digital Marketing: Brand Image*. Surabaya: Scopinda Media Pustaka.
- Novanda, W. A., & Widodo, A. (2022). Pengaruh Brand Positioning Terhadap Purchasing Decision Dengan. *eProceedings of Management* (pp. 1523-1536). Bandung: Telkom University.
- Herawati, A., & Pamungkas, L. S. (2014). Proses Branding Produk Batik: (Studi Deskriptif Kualitatif Mengenai Proses Branding Ethnic Batik). *Universitas Atma Jaya Yogyakarta Repository*.
- Warpani, S. P. (2002). *Pengelolaan lalu lintas dan angkutan jalan*. Bandung: Penerbit ITB.
- Dishub. (2021, November 23). *Undang-Undang Nomor 22 Tahun 2009 Tentang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan*. Retrieved from [https://dishub.kulonprogo.go.id/detil/364/undang-undang-nomor-22-tahun-2009-tentang-lalu-lintas-dan-angkutan-jalan#:~:text=Dalam%20Undang%20Undang%20Nomor%2022,di%20Ru](https://dishub.kulonprogo.go.id/detil/364/undang-undang-nomor-22-tahun-2009-tentang-lalu-lintas-dan-angkutan-jalan#:~:text=Dalam%20Undang%20Undang%20Nomor%2022,di%20Ruang%20Lalu%20Lintas%20Jalan)ang%20Lalu%20Lintas%20Jalan.
- Sunardi, Yudhana, A., & Kadim, A. A. (2019). Implementasi Algoritma Dijkstra Untuk Analisis Rute Transportasi Umum Transjogja Berbasis Android. *Jurnal Sistem Informasi Bisnis*, 32-38.
- Rahma, A. A. (2020). Potensi Sumber Daya Alam dalam Mengembangkan Sektor Pariwisata di Indonesia. *Jurnal Nasional Pariwisata*, 1-8.
- BPS. (2023, November 11). Retrieved from Berita resmi Statistik: <https://jakarta.bps.go.id/pressrelease/2023/11/01/1064/jumlah-kunjungan-wisatawan-mancanegara--wisman--ke-jakarta-september-2023-mencapai--190-192--kunjungan--turun-13-03-persen--dibandingkan-agustus--2023--namun-meningkat-71-13-persen-dibandingkan-septem>
- Annur, C. M. (2022, Agustus). *Bukan Jakarta, Inilah Provinsi Tujuan Wisatawan Nusantara Terbanyak pada 2021*. Retrieved from <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/09/29/bukan-jakarta-inilah-provinsi-tujuan-wisatawan-nusantara-terbanyak-pada-2021>

- Yonatan, A. Z. (2023, Juli 11). *Artikel*. Retrieved from Mengapa Orang Indonesia Memilih Transportasi Online?: <https://goodstats.id/article/mengapa-orang-indonesia-memilih-transportasi-online-v7ZXx#:~:text=Hingga%20tahun%202023%20ini%2C%20jumlah,transportasi%20online%20tetap%20tidak%20berkurang>.
- Fahlevi, A. I. (2021, September 16). *Sejarah Bajaj di Ibu Kota Jakarta*. Diambil kembali dari <https://www.tagar.id/sejarah-bajaj-di-ibu-kota-jakarta>
- Rahayu, I. R. (2019, Mei 23). *Ojek Online Menjamur, Populasi Bajaj di Jakarta Turun Drastis Artikel ini telah tayang di www.inews.id dengan judul " Ojek Online Menjamur, Populasi Bajaj di Jakarta Turun Drastis "*, Klik untuk baca: <https://www.inews.id/finance/bisnis/ojek-online-menjam>. Retrieved from inews.id: <https://www.inews.id/finance/bisnis/ojek-online-menjamur-populasi-bajaj-di-jakarta-turun-drastis>
- Ihsan, M. (2019). Fenomena Desruptive Innovation: Eksistensi Angkutan Kota Pete-Pete di Tengah Gempuran Moda Transportasi Online Kota Makassar. *Tesis*. Makassar: Universitas Hasanuddin.
- ORGANDA. (n.d.). *Beranda*. Retrieved from Tentang kami: <https://www.organda.or.id/tentang-kami/>
- Ramadan, R., Az-Zahra, H. M., & Rokhmawati, R. I. (2019, September). Perancangan User Interface Aplikasi EzyPay menggunakan Metode Design Sprint (Studi Kasus PT. Arta Elektronik Indonesia). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*.
- Annur, C. M. (2023, September 20). *Pengguna Internet di Indonesia Tembus 213 Juta Orang hingga Awal 2023*. Retrieved from Teknologi & Komunikasi: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/09/20/pengguna-internet-di-indonesia-tembus-213-juta-orang-hingga-awal-2023#:~:text=Menurut%20laporan%20We%20Are%20Social,on%2Dyear%2Fyoy>.
- Reynaldi, A. (2019). Perancangan Desain User Interface (UI) Aplikasi Pencari Kost. *Tugas Akhir*. Makassar.

- Razi, A. A., Mutiaz, I. R., & Setiawan, P. (2018, September). Penerapan Metode Design Thinking pada Model Perancangan UI/UX Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan dan Temuan Barang Tercecer. *Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen, dan Periklanan*, 3(02), 75-93.
- Fatimah, S. (2019). *Pengantar Transportasi*. Ponorogo: Myria Publisher.
- Adisasmita, S. A. (2011). *Jaringan Transportasi: Teori dan Analisis*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Kemhub, B. K. (2022, Maret 02). *Gerakan Nasional Kembali ke Angkutan Umum*. Diambil kembali dari Liputan Khusus: <https://dephub.go.id/post/read/gerakan-nasional-kembali-ke-angkutan-umum>
- Rusdianto, Y. P. (2008). Pengaruh Citra Merek, Pengetahuan Produk dan Keterlibatan Produk Terhadap Repurchase Intention (Studi pada Motor Bajaj, Honda, Kanzen dan Kymco). *Skripsi*. Depok, Jawa barat: Perpustakaan Universitas Indonesia.
- Hambali, A., & Rochyat, I. G. (2013). Desain Baru Bajaj 2 Tak Studi Kasus Bajaj Lama di Jakarta. *Inosains*, 31-37.
- Antara Banten. (2016, Agustus 15). *Anggota DPR: Bajaj Tetap Dibutuhkan Sebagai Angkutan Umum*. Retrieved from <https://banten.antaranews.com/berita/25279/anggota-dpr-bajaj-tetap-dibutuhkan-sebagai-angkutan-umum>
- Himawan, H., & Florestyanto, M. Y. (2020). *Interface User Experience*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat UPN Veteran Yogyakarta.
- Putra, D. H., Fahrudin, R., & Asfi, M. (2021). Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web pada Laportea Company. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, 111-117.
- Rifqi, M. (2021, Mei 3). *UI Design: Prinsip dan Tahapan*. Retrieved from <https://mrifqi.medium.com/ui-design-prinsip-dan-tahapan-ab5e0868676b>
- Rustan, S. (2020). *Mengenal Layout Cetak, UI/UX, Website & Apps*. Jakarta: CV. Nulisbuku Jendela Dunia.

- Angelina, K., Sutomo, E., & Nurcahyawati, V. (2022). Desain UI UX Aplikasi Penjualan dengan Menyelaraskan Kebutuhan Bisnis menggunakan Pendekatan Design Thinking. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 9(1), 70-78.
- Faizin, A. A. (2022, Juni 29). 3 Elemen Dasar Desain Visual pada UI Design yang Wajib Diketahui. Retrieved from <https://www.dicoding.com/blog/3-elemen-dasar-desain-visual-pada-ui-design-yang-wajib-diketahui/>
- Putra, R. W. (2020). *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan*. Jakarta: Penerbit ANDI (Anggota IKAPI).
- Dewojati, R. K. (2009). Desainer Grafis Sebagai Media Ungkap Periklanan. *Imaji: Jurnal Seni dan Pendidikan Seni*, 7(2), 175-182.
- Nielsen, J. (2020, November 15). 10 Usability Heuristics for User Interface Design . Diambil kembali dari <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>
- Dam, R. F., & Siang, T. Y. (2023). *What is Design Thinking and Why Is It So Popular?* Retrieved from Interaction Design Foundation: <https://www.interaction-design.org/literature/article/what-is-design-thinking-and-why-is-it-so-popular>
- Azmi, M., Kharisma, A. P., & Akbar, M. A. (2019). Evaluasi User Experience Aplikasi Mobile Pemesanan Makanan Online dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus GrabFood). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 7963-7972.
- Creswell, J. W. (2016). *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran* (4 ed.). (A. Fawaid, & R. K. Pancasari, Trans.) Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Soewardikoen, D. W. (2023). *Metode Penelitian Desain Komunikasi Visual*. (B. Anangga, & F. Maharani, Eds.) Yogyakarta: PT Kanisius.
- Rohmanurmeta, F. M., Harsanti, A. G., & Widyaningrum, H. K. (2016). Pengaruh Metode Brainstorming Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar pada Pembelajaran Tematik Integratif. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 10-20.

- Fiantika, F. R., Wasil, M., Jumiyati, S., Honesti, L., Wahyuni, S., Mouw, E.,
 Waris, L. (2022). *Metodologi penelitian Kualitatif*. (M. Yuliatr Novita, Ed.)
 Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Habsy, B. A. (2017). Seni Memahami Penelitian Kuliatatif Dalam Bimbingan Dan
 Konseling : Studi Literatur. *Jurnal Konseling Andi Matappa, 1(2)*, 90-100.
- Soewardikoen, D. W. (2020). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*.
 Yogyakarta: PT Kanisius.
- Maria, C. G. (2012, Juni). Analisis Kinerja Pengemudi Bus Transjakarta Busway
 Berdasarkan Perspektif Gender. *Skripsi*. Depok, Jawa Barat: Fisip
 Universitas Indonesia.
- Mujahidin, A., & Khoirianingrum, I. (2019). Analisis Segmentasi, Targeting,
 Positioning (STP) pada Zakiyya House Bojonegoro. *Seminar Nasional
 Publikasi Hasil-Hasil Penelitian dan Pengabdian Masyarakat* (pp. 284-
 294). Semarang: Prosiding Seminar Nasional Unimus.
- Hardianti, Y., & Martini, E. (2016). Analisis Strategi 4P (Product, Price, Place,
 Promotion) dan STP (Segmenting, Targeting, Positioning) PT. Cipta Master
 Perkasa. *e-Proceeding of Management*.
- Kotler, P., & Amstrong, G. (2014). *Principles of Marketing* (14 ed.). New Jersey:
 Pearson Education.
- Manggu, B., & Beni, S. (2021). Analisis Penerapan Segmentasi, Targeting, dan
 Positioning (STP) dan Promosi Pemasaran Sebagai Solusi Meningkatkan
 Perkembangan UMKM Kota Bengkayang. *Sebatik, 25(1)*, 27-34.
- Rosyida, A., Heryani, T., Fuadi, I., & Dinia, H. (2020). Strategy Segmenting,
 Targeting, dan Positioning: Study on PT Sidomuncul. *Journal of Islamic
 Economic Scholar, 99-124*.
- Ririh, K. R., Sundari, A. S., & Wulandari, P. (2018). Analisis Risiko Pada Area
 Finishing Menggunakan Metode Failure Mode Effect And Analysis (Fmea)
 Di Pt. Indokarlo Perkasa. *Seminar Rekayasa Teknologi Semrestek 2018* (pp.
 631-640). Jakarta: Fakultas Teknik Universitas Pancasila.
- Rapitasari, D. (2016). Digital Marketing Berbasis Aplikasi Sebagai Strategi
 Meningkatkan Kepuasan Pelanggan. *Jurnal Cakrawala, 10(2)*, 107-112.

- Poso, P. (2021, Juli 10). *Cerita 2 Anak Muda dari Banggai Mendirikan Draiv*. Retrieved from News: <https://kumparan.com/paluposo/cerita-2-anak-muda-dari-banggai-mendirikan-draiv-1w6haGUIMO9/full>
- MetroTV. (2021, Desember 12). *Draiv, Aplikasi Ojek Online Buatan Putra Daerah Sulawesi Tengah*. Retrieved from News Teknologi: <https://www.medcom.id/teknologi/news-teknologi/xkEZ71eK-draiv-aplikasi-ojek-online-buatan-putra-daerah-sulawesi-tengah>
- Syidada, S., & Wahyuningtyas, E. (2019). Analisis Strategi Perancangan Smart Campus Menggunakan SWOT pada Perguruan Tinggi Swasta di Surabaya. *Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian Masyarakat* (pp. 104-110). Universitas Islam Majapahit.
- Sutanto, R. P. (2022). Analiisi User Flow pada Website Pendidikan: Studi Kasus Website DKV UK Petra. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 41-51.
- Indiria Maharsi, M. (n.d.). *Ilustrasi*.