

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, M. F., Evadianti, Y., & Asniar, I. (2021). *Public relations*. Ikatan Guru Indonesia.  
[https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=hLJjEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=APA+ITU+PUBLIC+RELATIONS&ots=uWNEO2ZwI3&sig=ScWdYpdI3rmWgtftNf7tj-5ifLM&redir\\_esc=y#v=onepage&q=APA%20ITU%20PUBLIC%20RELATIONS&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=hLJjEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=APA+ITU+PUBLIC+RELATIONS&ots=uWNEO2ZwI3&sig=ScWdYpdI3rmWgtftNf7tj-5ifLM&redir_esc=y#v=onepage&q=APA%20ITU%20PUBLIC%20RELATIONS&f=false)
- Annisa, C. M. (2022). *TA: Perancangan Destination Branding Bernah De Vallei Kabupaten Mojokerto sebagai Upaya Meningkatkan Brand Awareness*. Universitas Dinamika.  
<https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/6300/1/18420100055-2022-UNIVERSITASDINAMIKA.pdf>
- Arianty, N., & Andira, A. (2021). Pengaruh Brand Image dan Brand Awareness Terhadap Keputusan Pembelian. *MANEGGIO: Jurnal Ilmiah Magister Manajemen*, 4(1), 39–50.  
<https://jurnal.umsu.ac.id/index.php/MANEGGIO/article/view/6766/5413>
- Butarbutar, A. S., Butarbutar, E. N., & Simarmata, B. (2025). Urgensi pembangunan pariwisata upaya meningkatkan pertumbuhan ekonomi indonesia. *Jurnal Hukum Justice*, 3(1), 1–10.  
<https://ejournal.ust.ac.id/index.php/JHJ/article/view/5353>
- Fatmah, F., Razak, M., KartikaT., B., S., Pracintya, I. A. E., & Judijanto, L. (2024). *Bisnis Pariwisata di Indonesia: Peluang Bisnis Destinasi Pariwisata di Indonesia*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.  
[https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=TNj2EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA12&dq=DEFINISI+PARIWISATA&ots=rPXHiQAHCx&sig=mACElnP-9SKEUJU1HxtmcPzvR24&redir\\_esc=y#v=onepage&q=DEFINISI%20PARIWISATA&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=TNj2EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA12&dq=DEFINISI+PARIWISATA&ots=rPXHiQAHCx&sig=mACElnP-9SKEUJU1HxtmcPzvR24&redir_esc=y#v=onepage&q=DEFINISI%20PARIWISATA&f=false)
- Filayly, T. N., & Ruliana, P. (2022). Strategi Public Relations dalam Memulihkan Citra Perusahaan. *PARAHITA : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 29–40.  
[https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/89570853/56-libre.pdf?1660385138=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DStrategi\\_Public\\_Relations\\_dalam\\_Memulihk.pdf&Expires=1770985995&Signature=WPIqc-QXke09q5jQUK4wqBOy9SnirD4~Si8TmBQGVAt4RD66nbKKaZzwqOmWoL7281Qaq4WO--tdBghjhPvWx9~MLLJxMj1hVcSkmnInBQE6LJNw2CqU3609YuQmdRkHp6AppzI4eiXiocDrB6sGcsQHEceDLn2Zr3gOiRwIz7UGMychQvA4ETxtUIMoQtXMvExTgp0ATmGMk1APnH5ZC9X6G2kfZzLyDGUjofJ~klRdteH MUuNiemiUm3q5eDIjQWEsOQDQ7T6Y~Qu3ktyb2S1pagHVDaDq7H4CW8yb3bMeL4YWEHV62VSanUXUDu4pj](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/89570853/56-libre.pdf?1660385138=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DStrategi_Public_Relations_dalam_Memulihk.pdf&Expires=1770985995&Signature=WPIqc-QXke09q5jQUK4wqBOy9SnirD4~Si8TmBQGVAt4RD66nbKKaZzwqOmWoL7281Qaq4WO--tdBghjhPvWx9~MLLJxMj1hVcSkmnInBQE6LJNw2CqU3609YuQmdRkHp6AppzI4eiXiocDrB6sGcsQHEceDLn2Zr3gOiRwIz7UGMychQvA4ETxtUIMoQtXMvExTgp0ATmGMk1APnH5ZC9X6G2kfZzLyDGUjofJ~klRdteH MUuNiemiUm3q5eDIjQWEsOQDQ7T6Y~Qu3ktyb2S1pagHVDaDq7H4CW8yb3bMeL4YWEHV62VSanUXUDu4pj)

- [hp2ohi9up5Llm6Ewpegg\\_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA](https://doi.org/10.24127/hp2ohi9up5Llm6Ewpegg_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA)
- Hendajani, F., Wardhani, I. P., & Pramaishella, D. P. (2025). Implementasi pengukuran skala Likert pada aplikasi edukasi bahaya toxic parent berbasis web. *Journal Computer and Technology*, 3(1), 08-19. <https://ojs.ninetyjournal.com/index.php/COMTECHNO/article/view/338>
- Hidayah, N., Masfuah, S., & Suad, S. (2021). Analisis Minat Anak Usia 10-12 Tahun Terhadap Permainan Tradisional di Desa Honggosoco. *DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 4(3), 446–453. <https://journal.matappa.ac.id/index.php/dikdas/article/view/1181>
- Jadidah, I. T., Rahayu, A., Bella, H. S., Julinda, J., & Anggraini, T. W. (2023). PENGARUH MEDIA DIGITAL TERHADAP SOSIAL BUDAYA PADA ANAK USIA SEKOLAH. 2(4), 253–268. <https://azramedia-indonesia.azramediaindonesia.com/index.php/Kapalamada/article/view/830/700>
- Kadarisman, A. (2021). Government public relations dalam pengembangan pariwisata masa pandemi COVID-19 di Geopark Ciletuh. *PRofesi Humas*, 5(2), 270–290. <https://jurnal.unpad.ac.id/profesi-humas/article/view/29800>
- Khairullah, F. I. (2025). PERANCANGAN MERCHANDISE SEBAGAI MEDIA PROMOSI MUSEUM NEGERI MPU. *Jurnal Barik*, 7(2), 13–35. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/67344/50067>
- Kriyantono, R. (2021). *Best practice humas (public relations) bisnis dan pemerintah: Manajemen humas, teknik produksi media publisitas dan public relations writing*. PRENADAMEDIA GROUP. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/67344/50067>
- Maelany, R., & Ramdani, D. (2024). ANALISIS DAMPAK WISATA DAN ALOKASI ANGGARAN MASYARAKAT DAN PARIWISATA BERKELANJUTAN DI. *IDENTIK: Jurnal Ilmu Ekonomi, Pendidikan Dan Teknik*, 2(4), 91–96. <https://sihojournal.com/index.php/identik/article/view/630/413>
- Manik, C. M., & Siregar, O. M. (2022). PENGARUH BRAND IMAGE DAN BRAND AWARENESS TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN PADA KONSUMEN STARBUCKS DI KOTA MEDAN. *JOSR: Journal of Social Research*, 1(7), 694–707. <https://ijsr.internationaljournallabs.com/index.php/ijsr/article/download/134/174>
- Modeong, M. (2025). *DESAIN GRAFIS*. Tahta Media Group. <https://tahtamedia.co.id/index.php/issj/article/view/1660/1641>
- Muslihin, H. Y., Jaelani, R., & Mustaqim, R. (2024). Pelestarian Permainan Tradisional Melalui Workshop Instruktur Kampung Wisata di Tasikmalaya. *Jurnal Abdidas*, 5(6), 950–958. <https://abdidas.org/index.php/abdidas/article/view/1070>
- Nabawi, M. A. (2022). *MOTIVASI DAN MINAT SISWA TERHADAP PERMAINAN TRADISIONAL DI SMP N 4 TEMANGGUNG*. UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA. [https://eprints.uny.ac.id/76126/1/fulltext\\_muhammad%20azhar%20nabawi\\_1](https://eprints.uny.ac.id/76126/1/fulltext_muhammad%20azhar%20nabawi_1)

- [8601241019.pdf](#)
- Nasution, R. I., Sarjani, N. K. P., & Indira, W. (2022). *PERANCANGAN DESAIN MERCHANDISE SEBAGAI MEDIA PROMOSI YAYASAN JANAHTA MANDALA UBUD*. Institut Seni Indonesia Denpasar.  
<https://repo.isi-dps.ac.id/4757/>
- Nasution, S., Kusumaningrum, H., Rahmawati, A., Rustiyana, R., Rahjasa, & P. S. L., H. (2025). *Pengantar pariwisata: Buku ajar*. Star Digital Publishing.  
[https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=CkiMEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA156&dq=info:BaZIYKhHqC4J:scholar.google.com/&ots=Ik1LR9w\\_d0&sig=2AaVPNO6x71xgHsLdeHhWndxNFU&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=CkiMEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA156&dq=info:BaZIYKhHqC4J:scholar.google.com/&ots=Ik1LR9w_d0&sig=2AaVPNO6x71xgHsLdeHhWndxNFU&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)
- Nurdiansyah, D. (2024). *Desain Grafis Gen Z*. Wawasan Ilmu.  
[https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=YO4CEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA38&dq=unsur+unsur+desain+grafis&ots=KNrYuuqK-Rr&sig=nbBsb6Zs-pz6amv35jYOCmPeRJg&redir\\_esc=y#v=onepage&q=unsur%20unsur%20desain%20grafis&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=YO4CEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA38&dq=unsur+unsur+desain+grafis&ots=KNrYuuqK-Rr&sig=nbBsb6Zs-pz6amv35jYOCmPeRJg&redir_esc=y#v=onepage&q=unsur%20unsur%20desain%20grafis&f=false)
- Nurhidayati, Muliani, L., Judijanto, L., Apriyanto, A., Haryanti, T., & Darmayasa, D. (2025). *Pesona pariwisata Indonesia: Potensi, pengembangan, dan inovasi membangun destinasi pariwisata Indonesia*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.  
[https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=icY\\_EQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA106&dq=pariwisata+indonesia&ots=vp897GsEIh&sig=4ukYcUJah9siJf-pk8abRQ9Ys4A&redir\\_esc=y#v=onepage&q=pariwisata%20indonesia&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=icY_EQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA106&dq=pariwisata+indonesia&ots=vp897GsEIh&sig=4ukYcUJah9siJf-pk8abRQ9Ys4A&redir_esc=y#v=onepage&q=pariwisata%20indonesia&f=false)
- Ondang, R. J., & Kalangi, S. R. (2023). Pemanfaatan Media Digital dalam Pelayanan Gerejawi Pendahuluan. *TELEIOS: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Agama Kristen*, 3(1), 62–76.  
<https://pdfs.semanticscholar.org/04d1/952793dc6bc3a89cfa38bc4c34eeb24f428f.pdf>
- Pahira, G., Kusuma, R. P., & Suhendar, H. (2022). PERANCANGAN DESAIN MERCHANDISE PROMOSI BRAND PRODUK (STUDI KASUS : GIFA GROUP). *JURNAL DIGIT*, 12(1), 103–114.  
<https://jurnaldigit.org/index.php/DIGIT/article/view/221/163>
- Peranginangin, J. (2025). *Manajemen Desa Wisata*. PT Indonesia Delapan Kreasi Nusa.  
[https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=a\\_U7EQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=definisi+desa+wisata&ots=\\_9cI9gP\\_u3&sig=9qq6WsnKtJWxHnpUuXgoffE1byI&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=a_U7EQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=definisi+desa+wisata&ots=_9cI9gP_u3&sig=9qq6WsnKtJWxHnpUuXgoffE1byI&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)
- Pratama, A. D., & Nisa, D. A. (2023). Perancangan Merchandise untuk Meningkatkan Loyalitas Pelanggan dan Media Pendukung Thrift Second. *Musyteri: Neraca Manajemen, Akuntansi, Dan Ekonomi*, 2(3).  
<https://doi.org/10.8734/mnmae.v1i2.359>
- Putri, A. M., Putri, N. A., Hakim, E. N., & Novaria, D. (2025). Dampak Public Relations terhadap Loyalitas Pelanggan pada Industri Pariwisata di Bali dan Yogyakarta. *JPIM: Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner*, 02(04), 1814–

1821.

<https://ojs.ruangpublikasi.com/index.php/jpim/article/view/1517/1245>

Ramdhan, S., Al, G., Ananda, I., Saeful, A., Nugraha, A. F., Mucharrom, A. I., Firas, M. I., & Habibie, S. (2023). PENGENALAN ILMU MULTIMEDIA ( DESAIN GRAFIS , FOTOGRAFI DAN VIDEOGRAFI ) KEPADA MASYARAKAT , SEBAGAI BENTUK PEMANFAATAN GADGET DI ERA DIGITAL. *Jurnal Pengabdian Global*, 2(2), 42–47.

<https://journal.global.ac.id/index.php/JPEG/article/view/9649>

Rastika, I. W. B., Putra, G. B. S., & Kharismawan, P. G. S. (2023). PERANCANGAN MERCHANDISE UNTUK MENINGKATKAN BRAND AWARENESS PADA PERUSAHAAN WAVES COMPANY ADVENTURE. *ISI Denpasar*.

<https://repo.isi-dps.ac.id/5699/>

Rezki, R., Anugrah, F. D., & Ikhsan, M. (2024). Manfaat Permainan Olahraga Tradisional Terhadap Perkembangan Motorik Anak SD. *Community Education Engagement Journal*, 5(2), 36–46.

<https://journal.uir.ac.id/index.php/ecej/article/view/15503/6384>

Rochmaniah, A., Dharma, F. A., & Utomo, D. M. B. (2021). *Buku Ajar Dasar-dasar Public Relations*. Umsida Press.

<https://press.umsida.ac.id/index.php/umsidapress/article/view/978-623-6292-23-5>

Siagian, A. O., & Cahyono, Y. (2021). Strategi Pemulihan Pemasaran UMKM di Masa Pandemi Covid-19 Pada Sektor Ekonomi Kreatif. *Jurnal Teknologi Dan Informasi Bisnis*, 3(1), 206–217.

<http://103.241.192.17/~jurnalunidha/index.php/jteksis/article/view/212>

Sinurat, K. B. (2023). *Perbandingan Kemampuan Membaca Siswa Antara Membaca Dengan Media Elektronik Dan Media Cetak Kelas V Sd Methodist 1 Medan Tp 2022/2023*. UNIVERSITAS QUALITY.

<http://portaluniversitasquality.ac.id:55555/2070/>

Su, C., & Mukmin, T. M. (2025). PERANCANGAN MERCHANDISE SEBAGAI SARANA PROMOSIONAL PERUSAHAAN OURTALE DALAM EXPO JOB FAIR. *Jurnal Multilingual*, 5(1), 145–156.

<https://ejournal.penerbitjurnal.com/index.php/multilingual/article/view/1254>

Suryanto, D. A., Putri, N. R., & Hikmansyah, R. A. F. (2025). Pendampingan Dalam Rangka Membangun Brand Awareness Pisang Goreng Kipas Pontianak Melalui Digital Marketing. *Jurnal Impresi Indonesia (JII)*, 4(8), 3049–3064.

<https://jii.rivierapublishing.id/index.php/jii/article/view/6924>

Wismaningtyas, T. A., Mukti, A., Kurniasih, Y., Winata, R. A., Fadlurrahman, Suwitri, S., Mulyani, S., & Hendrarto. (2022). COMMUNITY BASED TOURISM DALAM PENGEMBANGAN PARIWISATA DI DESA NGARGOGONDO KECAMATAN BOROBUDUR KABUPATEN MAGELANG. *JURNAL PEMERINTAHAN DAN POLITIK*, 7(4).

<https://ejournal.uigm.ac.id/index.php/PDP/article/view/2525/1716>

Yuniarwan, T. G. (2024). *PERANCANGAN DESAIN MERCHANDISE KIT SEBAGAI SARANA BRANDING PT. ALGA BIOTEKNOLOGI INDONESIA*. Universitas Diponegoro.

<https://eprints2.undip.ac.id/id/eprint/27499>

Yuniati, N. N. (2024). *Pengaruh Edukasi Dengan Media Leaflet Terhadap Tingkat Pengetahuan tentang perawatan kaki pada penderita diabetes di uptd puskesmas selemadeg barat*. Poltekkes Kemenkes Denpasar.

<https://repository.poltekkes-denpasar.ac.id/13351/>