

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeny, F. T., Wahanani, H. E., Akbar, F. A., Raharjo, M. I. P., & Rizkyando, S. (2021). Peningkatan Ketrampilan Kreativitas Desain Grafis Digital Siswa SMU Menggunakan Aplikasi CANVA pada Ponsel Pintar. *Journal of Appropriate Technology for Community Services*, 2(2), 86–91.  
<https://doi.org/10.20885/jattec.vol2.iss2.art5>
- Cholil, S. R., Hidayati, N., & Khoirudin. (2020). Peningkatan Kemampuan Membuat Desain Grafis Dengan Corel Draw Pada Siswa MA Al-Wathoniyyah Semarang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Tematik*, 2(1), 1.
- Fadhil, V.A.A. (2020). "Perancangan Desain Brosur Sebagai Media Promosi Museum MPU Tantular". *Jurusan Desain Komunikasi Visual Fakultas Teknologi dan Informatika Universitas Dinamika*. (Vol. 2507, Issue February).
- Untari, D., & Fajariana, D. E. (2018). Strategi Pemasaran melalui Media Sosial Instagram (Studi Deskriptif pada Akun @Subur\_Batik). *Widya Cipta: Jurnal Sekretari Dan Manajemen*, 2(2), 271–278.
- Yulsilviana, E., Basrie, B., & Saputra, A. W. (2017). Implementasi Augmented Reality Pemasaran Rumah Pt. Rika Bersaudara Sakti Menggunakan Metode Marker Based Tracking Pada Brosur Perumahan. *Sebatik*, 17(1), 11–15.  
<https://doi.org/10.46984/sebatik.v17i1.80>