

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Reza Rizki Ali. 2018. Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbantuan Media Sosial Instagram Sebagai Alternatif Pembelajaran. *Skripsi. Tarbiyah dan Keguruan, Pendidikan Matematika*, Universitas Islam Negeri Raden Intan, Lampung.
- Budhi, Galih Setyo. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Pengolahan Sinyal Digital menggunakan DSK TMS320C6713 berbasis *Remote Laboratory*. *Thesis. Pendidikan Teknik Elektronika dan Informatika*, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Fadya, Mifta. 2018. Pembuatan *Motion Graphics* sebagai Media Promosi Pada Campaign “Kado Blanja” di Media Sosial PT. Metraplaza –Blanja.com. *Zunodo*. <http://doi.org/10.5281/zenodo.1311007>. Diakses pada 24 April 2021.
- Limbong, Tonni dan Janner Simarmata. 2020. *Media dan Multimedia Pembelajaran: Teori & Praktik*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Mulyani, Sari. 2017. Pengaruh Logo Unilever Terhadap Keputusan Pembelian Menurut Ekonomi Islam (Studi Kasus pada Konsumen Produk Kosmetik Ponds di Giant Mentropolitan Panam). *Skripsi. Syariah dan Hukum, Ekonomi Syariah*, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim, Riau.
- Nugraha, Muhammad Hafiz. 2019. Video Animasi *Motion Graphic* Alur Keberangkatan dan Kedatangan Penumpang Kereta Api Pada Stasiun Kertapati PT. Kereta Api Indonesia (PERSERO). *Skripsi. Teknik Komputer, Teknologi Informatika Multimedia Digital*, Politeknik Negeri Sriwijaya, Palembang.
- Nugroho, Eko. 2018. *Prinsip-Prinsip Menyusun Kuisisioner*. Malang: UB Press.
- Nur, Kunmutiah Zahrotun. 2019. Pengembangan Multimedia Pembuatan Desain Rok Sesuai Konsep Kolase Siswa Kelas XI SMK N 4 Yogyakarta. *Skripsi. Teknik, Pendidikan Teknik Busana*, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.

- Ragasiwi, Jalu. 2019. Rancang Bangun Video Promosi Pariwisata Untuk Daya Tarik Wisata Air (Studi Kasus Kabupaten Lahat). *Skripsi. Teknik Komputer, Teknologi Informatika Multimedia Digital*, Politeknik Negeri Sriwijaya, Palembang.
- Salim dan Haidir. 2019. *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sugiarto, Hari. 2018. Penerapan *Multimedia Development Life Cycle* Pada Aplikasi Pengenalan Abjad Dan Angka. *IJCIT (Indonesian Journal on Computer and Information Technology)*. 3(1): 26-31. <https://ejournal.bsi.ac.id/ijcit/article>. Diakses pada 25 Agustus 2021.
- Sugiarto, M. Randek. 2018. Pengembangan Media Video Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Iman Kepada Para Rasul Kelas VIII Di Sekolah Menengah Pertama Adabiyah Palembang. *Skripsi. Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Pendidikan Agama Islam*, Universitas Islam Negeri Raden Fatah, Palembang.
- Taluke, Dryon, Ricky S. M Lakat dan Amanda Sembel. 2019. Analisis Preferensi Masyarakat Dalam Pengelolaan Ekosistem Mangrove Di Pesisir Pantai Kecamatan Loloda Kabupaten Halmahera Barat. *Jurnal Spasial*. 6(2): 531-540. <https://ejournal.unsrat.ac.id/article>. Diakses pada 25 Agustus 2021.
- Wicaksono, Yohan Bagas Adi. 2017. Perancangan *Motion Graphic* Media Informasi Pondok Pesantren Doaqu. *Skripsi. Bahasa dan Seni, Seni Rupa*, Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- Widya, Leonardo Adi Dharma dan Andreas James Darmawan. 2016. *Pengantar Desain Grafis*. Kemdikbud: Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan, Ditjen PAUD dan Dikmas.
- Zuafa, Nurma. 2016. Karya Desain Grafis Sebagai Materi Dakwah. *Skripsi. Dakwah dan Komunikasi, Komunikasi dan Penyiaran Islam*, Universitas Islam Negeri Walisongo, Semarang.