

DAFTAR PUSTAKA

- Agusmawan. 2019. *Prinsip Dasar Animasi (Slow In & Slow Out, Straight Ahead And Pose To Pose, Exaggeration)*. Makassar.
- Anggraini, Seftika., & Waryanto, N. H. 2017. *Evaluasi E-Learning Maturity Pembelajaran Matematika Sekolah Menengah Atas Kota Yogyakarta*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Arnold, R. B. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Powtoon Pada Mata Pelajaran Pelayanan Penjualan Di SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 6(4), 145–150. Retrieved from <https://jurnal.unesa.ac.id/index.php/jptn/article/view/25565>
- Apriansyah, Muhammad Ridwan. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta (Universitas Negeri Jakarta)
- Azizah, S. N., & Pratiwi, R. E. 2017. *Akuntansi Pemerintahan Daerah*. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Ihsanudin, M. 2019. *Proses Pembelajaran*. Retrieved from https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwin7dju-_PuAhVYyCsKHZ0dBTYQFjAAegQIAhAD&url=https%3A%2F%2Fosf.io%2Fpreprints%2Ffinarxiv%2Fm8vpb%2F&usg=AOvVaw2EseZcMIR5Ig80tFYEJhpD
- Kartikahadi, H., Sinaga, R. U., Syamsul, M., Siregar, S. V., & Wahyuni, E. T. 2016. *Akuntansi Keuangan Menengah Berbasis SAK Berbasis IFRS Buku 1* (2nd ed.). Jakarta: Ikatan Akuntan Indonesia.
- Khamidah, A., & Susanti. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi SMK Berbasis Animasi Interaktif pada Materi Aset Tetap Berwujud*. 1–20.
- Noviyanto, H. 2017. *Pengembangan Video Pembelajaran untuk Mata Pelajaran Komposisi Foto Digital Pokok Bahasan Komposisi Gambar Berbasis Animasi untuk Jurusan Multimedia SMK Negeri 4 Semarang*. Universitas Negeri Semarang.
- Pratama, A. H. 2019. *Rancang Bangun Aplikasi Virtual Assistant Voice Bot pada Aplikasi Info Budidaya Ikan Berbasis Android (Studi Kasus Dinas Kelautan dan Perikanan Jawa Barat)*. Universitas Komputer Indonesia.

- Pangestika, B. S., & Wahyudi, T. N. 2019. *Implementasi Media Pembelajaran Video Scribe Pada Mata Pelajaran Akuntansi di Era Industri 4. 0. Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2, 21–24.
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. 2018. *Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 9–19.
- Putri, A. W. S. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi 2D Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Flash CS6 Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD. Repository Universitas PGRI Yogyakarta*, 28.
- Saadah, I. D. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Video Animasi Dengan Menggunakan Adobe After Effect* (Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya). Retrieved from [http://digilib.uinsby.ac.id/27367/1/Ifa Datus Saadah_D94211073.pdf](http://digilib.uinsby.ac.id/27367/1/Ifa%20Datus%20Saadah_D94211073.pdf)
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sulistiani, H., Darwis, D., Silaen, D. S. M., Marlyna. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Multimedia Studi Kasus : Sma Bina Mulya Gading. Jurnal Komputer Dan Informatika*, 15(1), 127–136.
- Suryani, R., Saputra, H., & Sutrisman, A. 2019. *Implementasi Animasi 2D pada Iklan Layanan Masyarakat sebagai Sosialisasi Penyakit DBD. Rekam*, 15(2), 153–166. <https://doi.org/10.24821/rekam.v15i2.3330>
- Syaifullah, R. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Pada Kompetensi Dasar Memperbaiki Sistem Air Conditioning (AC) Jurusan Teknik Kendaraan Ringan di SMKN 3 Yogyakarta* (Universitas Negeri Yogyakarta
- Vadly, S. H. 2017. *Perancangan Video Motion Graphics Tugu Pahlawan Dan Museum Sepuluh Nopember Sebagai Media Promosi Kerja Praktik Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual Oleh : Sasono Handito Vadly*.
- Wahyuningsih, T. O., & Susanti. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Sebagai Bahan Pengamatan Berbasis Animasi Pada Materi Jurnal Penyesuaian*. 1(1), 1–6.