

DAFTAR PUSTAKA

- Amrina, A., Mudinillah, A., & Zaharani, S. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Audacity pada Pembelajaran Istima' Kelas XI MAS Madinatun Najjah. *EL-IBTIKAR: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 10(2), 139. <https://doi.org/10.24235/ibtikar.v10i2.9182>
- Anisyah, H., Saputra, H., & Mustaziri, M. (2019). Penerapan Video Animasi Motion Graphic Tentang Pembuatan Kartu Identitas Anak di Kec.Sukarami. *Multinetics*, 5(2), 39–45. <https://doi.org/10.32722/multinetics.v5i2.2437>
- Batubara, H. (2013). Penentuan Harga Pokok Produksi Berdasarkan Metode Full Costing Pada Pembuatan Etalase Kaca dan Alumunium di Ud. Istana Alumunium Manado. *Jurnal EMBA*, 1(3), 217–224. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/emba/article/view/2073/1646>
- Eko Valentino, D., & Jodi Hardiansyah, M. (2020). PERANCANGAN VIDEO COMPANY PROFILE PADA HOTEL de JAVA BANDUNG. *Tematik*, 7(1), 1–20. <https://doi.org/10.38204/te matik.v7i1.285>
- Hadi, M., Kusuma, I., Gede, I., Sindu, P., Nengah, I., & Mertayasa, E. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Animasi 2 DiHadi, M., Kusuma, I., Gede, I., Sindu, P., Nengah, I., & Mertayasa, E. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Animasi 2 Dimensi Pada Materi Catur Marga Yoga Kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Kalibukbuk. Kumpulan A. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 11(3), 313–323.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1237>
- Hasfera, D., & Fadli, M. (2019). *Penggunaan Warna Dalam Disain Interior*. 4(2).
- Ilyas Rif'at Pradana. (2019). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Instalasi Tenaga Listrik Kelas Xi Jurusan Teknik Instalasi Tenaga Listrik Smk Negeri 1 Pundong*.
- Judinar, Syifa, D., & Martiwi, K. (2022). Pembuatan Video Animasi Infografis Edukatif Mengenai Gejala Covid-19. *Jurnal Teknologi Terapan & Sains*, 3(1), 87–98.
- Kembaren, Y. A., Kartono, G., & Mesra, M. (2020). Analisis Karya Poster Berdasarkan Unity, Layout, Tipografi, Dan Warna. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, 9(1), 121. <https://doi.org/10.24114/gr.v9i1.18187>
- Khulsum, U., Hudiyono, Y., & Sulistyowati, E. D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen Dengan Media Storyboard Pada Siswa Kelas X Sma. *DIGLOSIA : Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v1i1.pp1-12>

- Kurniawan, D., & Santoso, A. B. (2022). Perancangan Sistem Informasi Manajemen Keuangan Di Smk Muhammadiyah 2 Bandarlampung. *Lontar Komputer*, 6(3), 141–152. <https://ojs.unud.ac.id/index.php/lontar/article/view/32449>
- Lubis, A. R. (2020). Perangkat Keras Komputer (Hardware). *Perangkat Keras Komputer (Hardware)*, 0305193138, 11. <https://osf.io/zs3bm>
- M, A. C., & Fitriawan, R. A. (2021). Representasi komunikasi antarpribadi di dalam keluarga (analisis multimodal kress dan leeuwen pada film parasite). *EProceedings of Management*, 8(6), 8971–8978. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/management/article/view/17251%0Ahttps://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/management/article/view/17251/16962>
- Manaor, A., & Pardede, H. (2017). *Perancangan Sistem Pakar Deteksi Kerusakan Printer Canon*. December. https://www.researchgate.net/publication/321937289_PERANCANGAN_SISTEM_PAKAR_DETEKSI_KERUSAKAN_PRINTER_CANON_BERBASIS_WEB
- Mintawati, H., & Budiman, D. (2021). Bahaya Narkoba Dan Strategi Penanggulangannya. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Abdi Putra*, 1(2), 27–33. <https://doi.org/10.52005/abdiputra.v1i2.95>
- Nadya, & Sari, Y. P. (2019). Analisis Visual Penerapan 12 Prinsip Animasi Dalam Film Grey & Jingga : the Twilight Animated Series Episode 1. *Jurnal Titik Imaji*, 2(2), 80–86. <https://journal.ubm.ac.id/index.php/titik-imaji/article/view/1955/1592>
- Pasaribu, F., Bimo, R., Tedjo, A., Tinggi, S., Ebenhaezer, T., & Enim, T. (2021). *PROVIDENSI: Jurnal Pendidikan dan Teologi TINJAUAN ETIKA KRISTEN TERHADAP KORBAN NAPZA*. 4(1), 93–103.
- Sahputra, E., Muhandi,), & Suchahyo, H. (2022). Analysis of Eevee Engine Rendering Engineering in Making 3D Animation Videos Mukomuko Hospital Analisis Teknik Rendering Eevee Engine pada Pembuatan Video Animasi 3D Rumah Sakit Mukomuko. *Jurnal Komitek*, 2(2), 229–238. <https://doi.org/10.53697/jkomitek.v2i2>
- SALSABILLA, N. (2022). Peranan Perangkat Keras (Hardware) Dalam Sistem Informasi Manajemen. *Informasi Manajemen*, 0702212214.
- Simanjuntak, R. A., & Deli. (2020). Studi Penerapan Animasi Dan Motion Graphic Dalam Meningkatkan Kualitas Iklan Digital. *Conference on Business, Social Sciences and Innovation Technology*, 1(1), 630–640. <http://journal.uib.ac.id/index.php/cbssit>
- Syahputra, R. B., & Deslianti, D. (2021). Pembuatan Video Animasi 3D Kantor Gubernur Provinsi Bengkulu. *Rekursif: Jurnal Informatika*, 9(2), 128–136. <https://doi.org/10.33369/rekursif.v9i2.17353>

- Yusuf, D., Afrizal, T., & Budiarto, A. (2021). Perancangan Sistem Aplikasi Pemesanan Lapangan Futsal Berbasis Java Pada Wirabujana Futsal Indramayu. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 5(1), 125. <https://doi.org/10.52362/jisamar.v5i1.347>
- Zahara, H. A. (2022). *Evaluasi Program Penyuluhan Wakaf Dalam Mensosialisasikan Akta Ikrar Wakaf Di Kecamatan Bantargebang Kota Bekasi*. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/64167>
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>
- Zaini, M. S., & Nugraha, J. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Premiere Pro Pada Kompetensi Dasar Mengelola Kegiatan Humas Kelas XI Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 2 Buduran Sidorajo. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 349–361. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p349-361>