

## DAFTAR PUSTAKA

- Adiasih, P., dan Ritzky K. M. R. Brahmana. 2015. Persepsi Terhadap Makanan Tradisional Jawa Timur: Studi Awal Terhadap Mahasiswa Perguruan Tinggi Swasta di Surabaya. *Jurnal Kinerja*, 19(2): 113.
- Ambasari, D.N. 2000. *Analisis Optimalisasi Penggunaan Faktor-faktor Produksi Industri Kecil Kerupuk Ikan (Kemplang)*. Skripsi. Bogor: Institut Pertanian Bogor.
- Ferdy. 2019. Profil Ogan Ilir. Diakses pada tanggal 3 Juli 2019 <http://www.oganilirkab.go.id/halaman/detail/sejarah-ogan-ilir.html>
- Goenawan, Johan C., Arief A. Suwasono, dan, Daniel Kurniawan S. 2013. Perancangan Video Promosi Pulau Bawean Beserta Media Pendukungnya. *Jurnal DKV*, 1(2): 3.
- Hartono, Rudi dkk. 2016. Pembuatan Game Edukasi “English For Fun” Untuk Anak Kelas 1-2 Sd Berbasis Android Menggunakan Unity 3d. *Jurnal Simetris*, 7(2): 523.
- Hermawan, H. 2007. *Media Pembelajaran SD*. Bandung: Upi Press.
- Kurniawan, Hendry dan Octaviyanti D. Wahyurini. 2016. Perancangan Video Promosi Pasar Seni Tradisional Kumbarasai Sebagai Pusat Busana Khas Bali di Denpasar. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 5(2): 221-226.
- Mayer, R. E. dan Moreno R. 2002. Animation as an Aid Multimedia Learning. *Jurnal Educational Psychology Review*, 14(1): 87.
- Nilwan. 2010. *Pemrograman Animasi dan Game Profesional*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

- Nurmalina, Radna dan Santoso. 2017. Perencanaan dan Pengembangan Aplikasi Absensi Mahasiswa Menggunakan Smart Card Guna Pengembangan Kampus Cerdas. *Jurnal Integrasi*, 9(1): 86-87.
- Roedavan, Rickman. 2018. *Construct 2 Tutorial Game Engine*. Bandung: Penerbit Informatika.
- Sukiyasa, Kadek dan Sukoco. 2013. Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1): 129.
- Sutopo, A. 2003. *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Jakarta: Graha Ilmu.
- Swari, Laila R., dan Rahmatsyam Lakoro. 2016. Perancangan Video Promosi “Jelajah Pantai Tulungagung” untuk Menunjang Potensi Wisata Pantai di Kabupaten Tulungagung. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 5(2): 70.
- Warjianto. 2013. Pembuatan Media Promosi Rumah Makan Dapur Solo Dalam Bentuk Video Profil Dan Video Iklan. *Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika dan Komputer FTI UNSA*, 2(1): 55-61.
- Wulandari, Astrid dan Sri Waluyo. 2013. Prediksi Umur Simpan Kerupuk Kemplang Dalam Kemasan Plastik Polipropilen Beberapa Ketebalan. *Jurnal Teknik Pertanian Lampung*, 2(2): 106.
- Yusi Syahirman dan Umiyati Idris. 2009. *Metodelogi Ilmu Sosial Pendekatan Kuantitatif*. Jakarta: Citrabooks Indonesia.
- Zoebazary, I. 2003. *Kamus Istilah Televisi & Film*. Jakarta: PT Gramedia.