

## DAFTAR PUSTAKA

- Asmoro, Wiwiek Kusumaning dan Abdatul Izzah (2018). Rancang Bangun “Asitorik” sebagai Media Pembelajaran Praktek Mahasiswa Akuntansi. Jurnal & Penelitian Teknik Informatika. Kediri: Politeknik Kediri
- Algiffari, Muhammad (2015). Perancangan *Motion Graphic* (Bumper In) dan Video Dokumenter Permainan Tradisional Jawa Barat (Analisis Deskriptif Permainan Tradisional Pada Sanggar Seni Tikukur Majalengka). Jurnal Sketsa. Bandung: Universitas BSI Bandung.
- Abdillah, Fadhly dkk (2017). Perancangan Video Profile Sebagai Media Promosi Stmik Cic Dengan Tehnik *Motion Graphic* Menggunakan Perangkat Lunak Komputer Graphic. Jurnal Digit. Cirebon: STMIK CIC Cirebon.
- Dewi, Mega Silvia. (2012). Penggunaan Aplikasi Adobe Photoshop Dalam Meningkatkan Keterampilan Editing Foto Bagi Anak Tunarungu. Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Handani, Sitaresmi Wahyu. M. Suyanto dan Amir Fatah Sofyan (2016). Penerapan Konsep Gamifikasi Pada E-Learning Untuk Pembelajaran Animasi 3 Dimensi. Jurnal Telematika. Yogyakarta: Stmik Amikom Yogyakarta.
- Jasmani (2018). Pengaruh Promosi Dan Pengembangan Produk Terhadap Peningkatan Hasil Penjualan (Studi PT. Baja Perkasa Jakarta). Pamulang: Universitas Pamulang.
- Jaelani, Evan (2012). Perencanaan Dan Pengembangan Produk Dengan Quality Function Deployment (Qfd). Jurnal Sains Manajemen & Akuntansi
- Mahmudah, Anis dan Adeng Pustikaningsih (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas X Akuntansi Dan Keuangan Lembaga Smk Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2018/2019. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Miftah, M (2013). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. Jurnal Kwanganaddie
- Novitasari, Fifi. Dkk (2015). Pengaruh Media Adobe Illustrator Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Srijaya Negara. Jurnal Profit. Palembang: Universitas Negeri Sriwijaya.
- Purwanti, Asih. Haryanto (2015). Pengembangan *Motion Graphic* Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas I Sekolah Dasar. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Rahmayanti, anisa. Cecep riki (2021). Media pembelajaran struktur kontrol perulangan berbasis animasi pada mata pelajaran pemrograman dasar. Jurnal produktif. Tasikmalaya: amikom.

Riswandi, Ninuk dkk (2021). Pengembangan E-Learning Menggunakan Adobe Animate Creative Cloud Dengan Penerapan Metode Multimedia Development Life Cycle (Mdlc). Jurnal manajemen pendidikan islam. Malang: Institu Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.

Sapto, Haryoko (2009). Efektivitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran. Jurnal Edukasi. Makasar: Universitas Negeri Makasar.

Shalikhah, Norma Dewi. Ardhin Primadewi dan Muis Sad Iman (2017). Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran. Warta LPM. Magelang: Universitas Muhammadiyah Magelang.

Sukarno, Iman Satriaputra. Perancangan Motion Graphic Ilustratif Mengenai Majapahit Untuk Pemuda-Pemudi. Jurnal Tingkat Sarjana bidang Seni rupa dan Desain. Bandung: Institut Teknologi Bandung.

Slameto, Andika Agus dkk (2020). Pengaruh Overclocking Processor AMD Ryzen 5 Pada Rendering Video Menggunakan *Adobe After Effect*. Jurnal Invotek. Yogyakarta: AMIKOM.

Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). Bandung: Penerbit Alfabeta

Ulfaida, Triesninda Pahlevi (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Online Terhadap Hasil Belajar Melalui Minat Belajar Siswa Pada Kelas X OTKP di SMKN1 Lamongan. Jurnal Edukasi. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya

Tri Putra (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi. Padang: Universitas Negeri Padang