

DAFTAR PUSTAKA

- Alif, I. M. 2017. *Perancangan Video Company Profile PT. Pengembangan Jawa-Bali Investasi Sebagai Upaya Meningkatkan Brand Awareness*. STIKOM Surabaya : Surabaya.
- Antolis, A., dkk. 2020. *Alpha dan Beta Testing*. BINUS University : Jakarta
- Bimo, A. 2017. *Kelebihan dan Kekurangan Adobe Premiere Pro (online)* <https://dosenit.com>, diakses 20 maret 2020.
- Buchdadi, A. D. 2015. *Pengaruh R&D Expenditure Terhadap Firm Performance Pada Perusahaan Yang Terdaftar di BEI Periode*. Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta : Jakarta.
- Danang969, 2016. *Pengertian, Kelebihan dan Kekurangan Google Chrome*. <https://danang969.wordpress.com/2016/01/09/pengertian-kelebihan-dan-kekurangan-google-chrome/> diakses pada 06 februari 2021.
- Darma, dkk. 2009. *Buku Pintar Menguasai Multimedia*. Mediakita : Jakarta.
- Hidayat, R., dkk. 2019. *Pembuatan Video Profil Perusahaan Berbasis Animasi 3D di PT.Krakatau Insan Mandiri*. Universitas Serang Raya : Kota Serang-Banten.
- Irawan, 2019. <https://irawanarchitect.blogspot.com/2019/06/rendering-eksterior-rumah-tinggal-mr.html>. Diakses 20 maret 2020.
- Kausar, A., dkk. 2015. *Perancangan Video Company Profile Kota Serang Dengan Teknik Editing Menggunakan Adobe Premiere Pro CS 5*. Universitas Serang Raya : Kota Serang-Banten.
- Khairunnisa, 2016. *Pembuatan Tata Ruang 3 Dimensi Gedung Shopping Center Pasar Aceh*. Universitas Ubudiyah Indonesia : Banda aceh.
- Kusyadi, I. 2007. *Penerapan Metode Waterfall Untuk Rancang Bangun Sistem Informasi BCF 1.5*. Universitas Pamulang : Pamulang
- Lestari, I. A. 2017. *Media Informasi Iklan Barang 3 Dimensi Pada Toko Andayani*. Universitas Cokroaminoto Palopo : Palopo.
- Ma'ruf, S. 2016. *Pembuatan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Profuktif Multimedia di Smk Negeri 1 Kebumen Kelas XII Menggunakan Adobe Flash CS 6*. Universitas Negeri Yogyakarta : Yogyakarta.
- Muharram, F. 2016. *Perancangan Company Profile PT. Integrasi Media Nusantara Melalui Video dengan Teknik Motion Graphics*. STIKOM Surabaya : Surabaya.

- Muhibbuthabary, 2015. *Dinamika dan Implementasi Hukum Organisasi Perusahaan dalam Sistem Hukum Indonesia*. Fakultas Syari'ah dan Hukum UIN Ar-Raniry Aceh.
- Munir, 2012. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Alfabeta : Bandung.
- Prasetyo, D. J. 2008. *Desain 3D Menggunakan Google Sketchup*. ANDI : Yogyakarta.
- Pratama, Y. A. 2015. *Sistem Pakar Diagnosa Penyakit Ginjal dan Saluran Kemih dengan Metode Breadth First Search*. Universitas BSI Bandung : Bandung.
- Suendri, 2018. *Implementasi Diagram UML (Unified Modelling Language) Pada Perancangan Sistem Informasi Remunerasi Dosen dengan Database Oracle (Studi kasus: UIN Sumatera utara medan)*. UIN Sumatera Utara : Medan.
- Surjono, H. D. 2017. *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*. UNY Press : Yogyakarta.
- Sutopo, A. H. 2003. *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Graha Ilmu : Yogyakarta.
- Suyanto, M. 2005. *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. ANDI : Yogyakarta.
- Wahana, 2016. *Kreasi Efek Film Spektakuler dengan Adobe Premiere*, Yogyakarta : Andi Offset.
- Wahyudin, dkk. 2015. *Visualisasi Masjid Agung Rengasbitung Berbasis 3D dengan Menggunakan Google Sketchup & After Effect*, Universitas Serang Raya : Kota Serang-Banten.
- Zakaria, 2020. Pengertian Mozilla Firefox. <https://www.nesabamedia.com/pengertian-mozilla-firefox/>, diakses 06 februari 2021.
- Zupitasari, F. 2013. *Rancang Bangun Gedung BKPP (Badan Ketahanan Pangan dan Penyuluhan) oleh PT. Arsodea berbasis 3D*. Amikom Yogyakarta : Yogyakarta.