

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, G., & Tjendrowaseno, T. I. (2013). Website Profil Sekolah Sebagai Media Informasi Dan Promosi. *IJNS-Indonesian Journal on Networking and Security*, 4(1).
- Algiffari, M. (2015). Perancangan motion graphic (bumper in) dan video dokumenter permainan tradisional Jawa Barat (analisis deskriptif permainan tradisional pada Sanggar Seni Tikukur Majalengka). *Jurnal Sketsa*, 2(1).
- Ameliola, S., & Nugraha, H. D. (2013, June). Perkembangan media informasi dan teknologi terhadap anak dalam era globalisasi. In *Prosiding In International Conference On Indonesian Studies" Ethnicity And Globalization*.
- Anshori, S. (2018). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran. *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan Pkn dan Sosial Budaya*, 2(1).
- Azwir, M. (2014). *IMS(IP Multimedia Subsystem)*. Penerbit ANDI. Yogyakarta.
- Budiman, H. (2017). Peran teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31-43.
- Cahyanti, A. D. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif Berbasis Adobe Flash CS 6 Pada Kompetensi Jurnal Penyesuaian untuk Siswa Kelas XI IPS SMA N 1 Tempel. *Skripsi Program Studi Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Demillah, A. (2019). Peran film animasi nussa dan rara dalam meningkatkan pemahaman tentang ajaran islam pada pelajar SD. *Jurnal Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 3(2), 106-115.
- Fadhli, M. (2016). Pengembangan media pembelajaran berbasis video kelas iv sekolah dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 24-33.
- Faisal, R, A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Video Adobe Premiere Pada Mata Diklat Konstruksi Bangunan Di Kelas X Tgb Smk Negeri 1 Mojokerto. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 2(2/JKPTB/17).
- Faiztyan, I. F. I., Isnanto, R. R., & Widiyanto, E. D. (2015). Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Visualisasi 3D Interaktif Masjid Agung Jawa Tengah Menggunakan Unity3D. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, 3(2), 207-212.
- Fauzi, M. (2019). Penggunaan Teknik Blueprint Pada Pemodelan Objek 3d. *Jurnal Teknik Informatika Kaputama*, 3(1).

- Hudoyo, S. (2018). Video Dokumenter Profil Cerita Kopi Dari Gintung Sebagai Media Promosi Rintisan Desa Wisata Dalam Usaha Menangkap Peluang Pasar Melalui Situs Youtube. In *Seminar Hasil Penelitian dan PPM* (No. 3).
- Husain, C. (2014). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran di SMA Muhammadiyah Tarakan. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*, 2(2).
- Jembari, I, A, T, Tastra, D, K & Mahadewi, L, P, P. (2015). Pengembangan Video Animasi Dua Dimensi Dengan Model Waterfall Pada Pembelajaran IPS Kelas VIII. *E-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*. 3(1).
- Kausar, A., Sutiawan, Y. F., & Rosalina, V. (2015). Perancangan Video Company Profile Kota Serang Dengan Teknik Editing Menggunakan Adobe Premier Pro CS 5. *PROSISKO: Jurnal Pengembangan Riset dan Observasi Sistem Komputer*, 2(1).
- Kharisma, R. S., Kurniawan, R., & Wijaya, A. C. (2015). Perancangan Media Pembelajaran Berhitung Berbasis Multimedia Flash. *Data Manajemen dan Teknologi Informasi (DASI)*, 16(2), 42.
- Mahmudi, M. A. (2015). Pembuatan Video Profile Sekolah Dasar Negeri Tlogo CV Bootsector. *Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 7(3).
- Mahnun, N. (2012). Media pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran). *An-Nida'*, 37(1), 27-34.
- Mureiningsih, E. S. (2016). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Multimedia Interaktif. *Madaniyah*, 4(2), 195116.
- Narayana, I. P. A., Santyadiputra, G. S., ST, M. C., Pradnyana, G. A., Kom, S., & Kom, M. (2017). Film Dokumenter Tok Lait Kancing: Sebuah Warisan Karakter Budaya Bangsa. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (ISSN: 2252-9063)*, 6(1).
- Nugroho, A., & Pramono, B. A. (2017). Aplikasi mobile Augmented Reality berbasis Vuforia dan Unity pada pengenalan objek 3D dengan studi kasus gedung m Universitas Semarang. *Jurnal Transformatika*, 14(2), 86-91.
- Rihyanti, E., Diana, D., & Saefudin, M. (2020). APLIKASI PEMBELAJARAN PENGENALAN HURUF, ANGKA, WARNA DAN BANGUN DATAR BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS 6.0. *Prosiding SeNTIK*, 4(1), 209-216.
- Setiawan, I. N. A. F., Adnyana, I. N. W., Winatha, K. R., & Trisemarawima, I. N. Y. (2019). Film Dokumenter Eksistensi Tarian Dan Kesenian Sakral

- Wayang Wong Desa Adat Sidan. *Andharupa: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 5(02), 251-264.
- Siagian, S, P. (2018). Sistem Informasi Manajemen. PT.BUMI AKSARA. Jakarta.
- Sophian, S. (2016). Sistem Informasi Pengolahan Data Pada Koperasi Rezeky. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, 9(1), 48-55.
- Suharyanto, A. (2016). Surat Kabar Sebagai Salah Satu Media Penyampaian Informasi Politik pada Partisipasi Politik Masyarakat. *Jurnal Administrasi Publik: Public Administration Journal*, 6(2), 123-136.
- Sundari, J. (2016). Melestarikan Aksara Sunda Dengan Aplikasi Multimedia. *EVOLUSI-Jurnal Sains dan Manajemen*, 4(2).
- Tejawati, A., Pradana, E. K., Firdaus, M. B., Suandi, F., Lathifah, L., & Anam, M. K. (2019). Pengembangan Video Dokumenter “Wanita Dan Informatika” Di Lingkungan Fkti Universitas Mulawarman. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Elektronik*, 2(2), 72-80.
- Tejawati, A., Aulia, H., Firdaus, M. B., Suandi, F., Lathifah, L., & Anam, M. K. (2019). PEMANFAATAN VIDEO DAN ANIMASI DENGAN KARAKTER HELA PADA PANDANGAN UMUM TERHADAP ANAK PENGIDAP AUTISTIK. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Elektronik*, 2(2), 62-71.
- Tohari, H. (2014). Astah – Analisis Serta Perancangan Sistem Informasi melalui Pendekatan UML. Penerbit ANDI. Yogyakarta.