

## DAFTAR PUSTAKA

- Atmoko, T. (2015). STANDAR OPERASIONAL PROSEDUR (SOP) DAN AKUNTABILITAS. Retrieved August 16, 2019, from <https://docplayer.info/430513-Standar-operasional-prosedur-sop-dan-akuntabilitas-kinerja-instansi-pemerintah-tjipto-atmoko.html>
- Axel, G. (2014). Perancangan Informasi Satwa Taman Margasatwa Ragunan Pada Smartphone Android. Bachelor Thesis thesis, Universitas Multimedia Nusantara. . *Jurnal Universitas Multimedia Nusantara, Tangerang*, 10-12.
- Diartono, D. A. (2008). Media Pembelajaran Desain Grafis Menggunakan Photoshop Berbasis Multimedia. *Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK Volume XIII, No.2, Juli 2008 : 155-167* , 160.
- Faiqah, F., Nadjib, M., & Amir, A. S. (2016). YOUTUBE SEBAGAI SARANA KOMUNIKASI BAGI KOMUNITAS MAKASSARVIDGRAM . *Jurnal Komunikasi KAREBA Vol. 5 No.2* , 259.
- Harjanto, R. (2012, November 25). *2011/12/20/procreate-app-khusus-ipad-untuk-illustrator-pro/*. Retrieved June 2, 2019, from [yangcanggih.com](http://yangcanggih.com): <https://www.yangcanggih.com/2011/12/20/procreate-app-khusus-ipad-untuk-illustrator-pro/>
- Ilham, M. (2019). Pengertian Photoshop – Sejarah, Fungsi Keunggulan & Kelemahan. Retrieved May 28, 2019, from [materibelajar.co.id](http://materibelajar.co.id): <https://materibelajar.co.id/pengertian-photoshop/>
- Mustika, Sugara, E. P., & Pratiwi, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *JOIN (Jurnal Online Informatika)* , 122.
- Pradana, R. (2012). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BIOLOGI UJI MAKANAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH PROFESSIONAL CS5 . *Lambung Pustaka Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Sastrawan, P. V., Arthana, I. K., & Sindu, I. G. (2017). Pengembangan SOP Fakultas Teknik dan Kejuruan Universitas Pendidikan Ganesha Berbasis Animasi. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (Karmapati) Vol. 6, No.r 1, 1-11*.
- Studio, P. (Director). (2015). *Video Motion Graphics "Ayo Jaga Laut Kita" by Plainthing Studio* [Video Youtube]. Diakses melalui <https://www.youtube.com/watch?v=4mHVxTti61U>, 24 Juli 2020

Sugiyono, Azhar, N., & Adri, M. (2008). Uji Validitas dan Reliabilitas Paket Multimedia Interaktif. *Uji Validitas dan Reliabilitas paket mul*, 3. Penerbit: IlmuKomputer.com

Supriyadi. (2013). Pemanfaatan *Plugin After Effect* Untuk Produksi Film. *Jurnal Komunikasi*, Vol. 10, No.1, 33–41.

Triyono, & Priatna, A. (2020). RANCANG BANGUN GAME EDUKASI SINAU BASA LAN AKSARA JAWA (SIBAKJA) BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6 UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR DI KEBUMEN. *Jurnal Interkom Vol. 14 No. 4*, 46.

UNDIKSHA, U.-T. (2017). Sejarah Singkat Fakultas Teknik Dan Kejuruan. Retrieved Mei 31, 2019, from Fakultas Teknik Dan Kejuruan: <http://ftk.undiksha.ac.id/profil-fakultas-teknik-dan-kejuruan/sejarah-singkat/>

