

DAFTAR PUSTAKA

- Afriandi, D. (2020, September 26). Belajar Teknik Dasar PATHFINDER di Adobe Illustrator. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=tELucdH2cV4&t=3s>
- Amalia, N. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia pada Mata Kuliah Konstruksi Bangunan I. *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil*, 9, 108-114.
- Arifin, Z. (2019). *Evaluasi Program*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2009). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran* (21th ed.). Depok: Rajawali Pers.
- Eugenia, M. P., Abdurrof, M., Almahenzar, B., & Khoirunnisa, A. (2022). Pendekatan Metode User-Centered Design dan System Usability Scale. *Seminar Nasional Official Statistics 2022*, (pp. 573-583).
- Envato Tuts. (2022, Agustus 25). The Principles of Design | FREE COURSE. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=9EPTM91TBDU>
- FANS Channel. (2021, November 1). BELAJAR ADOBE ILLUSTRATOR PART 6 Artboard Tool, Slice Tool, Hand Tool dan Zoom Tool. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=HsYd1CncReE&t=128s>
- Fellasufah, F. (2019). Pengembangan Media Scrapbook Cerita Anak Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerita Sederhana dan Bercerita Siswa SD Kekas II Se-Kecamatan Candimulyo. *Thesis*, 17-74.
- Ismail. (2022). Mengenal Fungsi Pathfinder Di Adobe Illustrator. *Evetry*.
- Jessica, C. (2022). Desain Grafis: Definisi, Kualifikasi, dan Prospek Karier. *Glints*.
- Jubilee Enterprise. (2018). *Adobe InDesign Komplet*. Jakarta: PT Elex Media Komputino.
- Kementerian Ketenagakerjaan R.I. (2020). Mengoperasikan Perangkat Lunak Adobe Illustrator. 7-13.
- Layar Monitor Channel. (2021, Oktober 31). Cara Zoom dan Hand Tool di Adobe Illustrator. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=MAXbGW2fqYA&t=33s>
- Layar Monitor Channel. (2021, Oktober 30). Mengenal Artboard Adobe Illustrator dan Settingannya. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=aUNqBWVf7WU&t=64s>

- Layar Monitor Channel. (2022, Januari 22). Panduan Penggunaan Direct Selection Tool Adobe Illustrator. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=I3Muv3X0M5g&t=76s>
- Layar Monitor Channel. (n.d.). 5 Fungsi Selection Tool Adobe Illustrator yang Harus Kamu Tahu. Retrieved Oktober 29, 2021, from <https://www.youtube.com/watch?v=fVIPKdHL360&t=201s>
- Lestari, T. A. (2018). E-Book Interaktif. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1, 71-75.
- Mahmudah, A., & Pustikaningsih, A. (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*, 99.
- Manik, V., Primasari, H. C., Wibisono, Y. P., & Irianto, A. B. (2021). Investigasi Usability pada Aplikasi Mobile Pembiayaan Mobil di. *Jurnal Sains dan Informatika*, 7(1), 1-10.
- Mas Aji Channel. (2022, Juni 22). Belajar Dasar-Dasae Ilustrator. Retrieved from https://www.youtube.com/playlist?list=PL0b-LAqb4awjkdLb8NTTJkrX8pLmQ11Z_
- Mentari, D., Sumpono, & Ruyani, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berdasarkan Hasil. *PENDIPA Journal of Science Education*, 2, 131-134.
- Nazaruddin, A. (2021, April 20). *BDK Banjarmasin Kementerian Agama*. Retrieved Februari 9, 2023, from bdkbanjarmasin.kemenag.go.id:https://bdkbanjarmasin.kemenag.go.id/berita/pengembangan-e-book-dalam-pembelajaran-anang-nazaruddin
- Octavia, S. A. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: CV BUDI UTAMA.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). BELAJAR DAN PEMBELAJARAN. *Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3, 333-352.
- Prahara, A. Y., & Hariguna, T. (2010). Rancang Bangun Game Pertempuran Lakon Wayang Sebagai Sarana Pengenalan Tokoh Pewayangan Indonesia. *Jurnal Telematika*, 3(1), 48-57.
- Ree Design Channel. (2021, Maret 4). Belajar blend tool di adobe illustrator. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=v5wzaHzB9fw&t=156s>
- Roedavan, R., Pudjoatmodjo, B., & Sujana, A. P. (2022). Multimedia Development Life Cycle (MDLC). 1-6.

- Rosadi, F., & Karimah, N. A. (2021). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Komik. *Seminar Nasional Pendidikan Dasar dan Menengah*, (pp. 87-96). Sukabumi.
- Rosyadi, I., & Santosa, B. (2019). E-Book Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Mata Pelajaran Perencanaan Sistem radio dan Televisi Kelas XI TAV di SMK Negeri 2 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 8, 97-104.
- Ruddamayanti. (2019). Pemanfaatan Buku Digital dalam Meningkatkan Minat Baca. *Seminar Nasional Pendidikan*, (pp. 1195-1200). Palembang.
- Rudez Studio Channel. (19, April 2018). Belajar Eyedropper Adobe Illustrator. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=G0mWOvkPupU&t=78s>
- Rusman. (2018). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Ed ke-7 ed.). Jakarta: Rajawali Pers.
- Rusman. (2018). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru* (7th ed.). Jakarta: Rajawali Pers.
- Saraswati, S. (2020). Pengembangan Media Kartu Domino dengan Pendekatan Active Learning Materu Keliling dan Luas Bangun Datar untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Gugus Melati.
- Stevenson, O. (2023). 11 Important Graphic Design Skills That Employers Want to See From a Designer. *shillingtoneducation*.
- Sudiyono. (2020). Teaching Factory Sebagai Upaya Peningkatan Mutu Lulusan di SMK. *Jurnal Penelitian Kebijakan Pendidikan*, 12(2), 159-181.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (4th ed.). Bandung: Alfabeta.
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: UNY Press.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Sutopo, A. H. (2003). *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Van Design Channel. (18, Maret 2018). Belajar Gradient Tool di Adobe Illustrator Cara Membuat Warna Gradasi. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=rfXudXyxUzM&t=35s>

- Wati, E. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi Menggunakan Adobe Flash CS6 untuk Siswa Kelas XI Multimedia di SMK N 1 Bantul.
- Widodo, S. A., & Wahyudin. (2018). Selection of Learning Media Mathematics for Junior School Students. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 17, 154-160.
- Widya, L. A., & Darmawan, A. J. (2016). *Pengantar Desain Grafis*. Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan.
- Yanto, D. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 19, 75-82.
- Zuzilawati, Sari, R. K., & Fitri, H. (2021). Bahan Ajar E-Modul Menggunakan Aplikasi Sigil pada Materi Transformasi Geometri. *Lattice Journal: Journal of Mathematics Education and Applied*, 1, 1-12.