

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. A., Fami, A., Maharani, N. A. (2019). Pembuatan *Motion Graphic* Sebagai Media Informasi Bagi Pengunjung Di PT Pembangunan Jaya Ancol (*The Production Of Motion Graphics As An Information Media For Visitors At PT Pembangunan Jaya Ancol*). *Jurnal Sains Terapan IX*, 9(1), 17–26.
- Alfiansyah, F., Lina, S., & Sitio, M. (2022). Implementasi Metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) Pada Aplikasi Edukasi Interaktif Pengenalan Mental Health Kepada Masyarakat Berbasis Mobile. *LOGIC: Jurnal Ilmu Komputer Dan Pendidikan*, 1(1), 6–16. <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/logic>
- Amin, Muchammad A. "Klasifikasi Kelompok Umur Manusia Berdasarkan Analisis Dimensifraktal *Box Counting* Dari Citra Wajah Dengan Deteksi Tepi Canny." *MATHunesa*, vol. 2, no. 6, 2017.
- Arifin, Z. (2017). Kriteria Instrumen Dalam Suatu Penelitian. *Jurnal Theorems (the Original Research of Mathematics)*, 2(1), 28–36.
- Desrianti, D. I., Robby, A. N., & Simamora, R. E. (2022). Media Informasi Dan Promosi Berbasis Animasi Motion Graphic Pada PT. Elekrika Persada Solusindo. *MAVIB Journal*, 3(1), 1–11. <https://doi.org/10.33050/mavib.v3i1.1390>
- Hasan, S. H., & Larumbia, L. (2021). Kelayakan Media Pembelajaran Praktikum Fisika Teknik Menggunakan Video Tutorial. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 5(2), 271–277. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v5i2.4139>
- Hendro, J., & Arlinda, S. (2023). Penerapan *Digital Marketing* Sebagai Sarana Promosi Produk UMKM di Wilayah Kecamatan Cilincing. *Jurnal Manajemen STEI*, 06(02), 31–37.
- Ismail, I., & AlBahri, F. P. (2019). Perancangan E-Kuisisioner menggunakan *CodeIgniter* dan *React-Js* sebagai *Tools* Pendukung Penelitian. *J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer Dan Informatika)*, 3(2), 337. <https://doi.org/10.30645/j-sakti.v3i2.152>
- Jumaheni, I. G. A. I. D., Rati, N. W., & Sudarma, I. K. (2021). *Understanding Plant Reproductive System Through Animated Videos with Project-Based Learning Activities*. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(2), 202–211.
- Khulsum, U., Hudiyono, Y., & Sulistyowati, E. D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen Dengan Media *Storyboard* Pada Siswa Kelas X Sma. *DIGLOSLIA : Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v1i1.pp1-12>

- Kusumadinata, A. A., Ike Atikah Ratnamulyani, & Muhamad Rendi Nurmansyah. (2019). Hubungan *Motion Graphic* Sebagai Konten Promosi Sekolah di Media Sosial. *Communications*, 1(2), 77–90. <https://doi.org/10.21009/communications.1.2.4>
- Muslihudin, M., & Arumita, A. W. (2016). PEMBUATAN MODEL PENILAIAN PROSES BELAJAR MENGAJAR PERGURUAN TINGGI MENGGUNAKAN *FUZZY SIMPLE ADDITIVE WEIGHTING* (SAW) (Sudi : STMIK Pringsewu). *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 6–7. <https://www.ojs.amikom.ac.id/index.php/semnasteknomedia/article/view/1296>
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner *Online*. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 5(2), 128–137. <https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185>
- Putri, Y. D. R., (2017). Pembuatan *Motion Graphics* sebagai Media Sosialisasi & Promosi untuk Aplikasi *Mobile Trading Online* Mandiri Sekuritas. *KOPERTIP : Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika Dan Komputer*, 1(2), 85–92. <https://doi.org/10.32485/kopertip.v1i02.16>
- Rahayu, S. (2023). Strategi Pemasaran Produk Dalam Meningkatkan Kepuasan Pelanggan. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmiah Sosial Budaya*, 2(1), 109–113. <https://doi.org/10.47233/jppisb.v2i1.705>
- Rahma, S. (2020). *Perancangan Video Company Profile Alinia Park & Resort*. 1(1), 1–9.
- Rustamana, A., Ade Mulyati, S., & Prasetya, T. (2023). Pengembangan dan Pemanfaatan Media Cetak : Tampilan *Storyboard*. *Sindoro Cendikia Pendidikan*, 1(6).
- Sari, D. P. (2021). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keputusan Pembelian, Kualitas Produk, Harga Kompetitif, Lokasi (*Literature Review Manajemen Pemasaran*). *Jurnal Ilmu Manajemen Terapan*, 2(4), 524–533. <https://doi.org/10.31933/jimt.v2i4.463>
- Sitorus, O. F., & Utami, N. (2017). Buku ajar strategi promosi penjualan. *Fkip Uhamka*, 309. <https://b-ok.asia/book/5686392/1c6357>
- Subandi, Anubhakti, D., & Vallendito, B. (2017). Rancang Bangun Kuesioner Survey Berbasis Web. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Aplikasinya (SENTIA)*, 9, 47–50. <http://sentia.polinema.ac.id/index.php/SENTIA2017/article/view/228>
- Suyadi, N. A., Zaki, A., Sitepu, A., Andrea, K., & Ikhwan, A. (2023). Penerapan 12 Prinsip Animasi Dan *Motion Graphics* Dalam Multimedia. *Jurnal Jurnal Sains Dan Teknologi (JSIT)*, 3(1), 7. <http://jurnal.minartis.com/index.php/jsit>

- Syahputra, H., Rahmawati, S., & Surnayanti. (2021). Pengenalan Teknologi Digital untuk Media Promosi. *Majalah Ilmiah UPI YPTK*, 28(2), 60–66. <https://doi.org/10.35134/jmi.v28i2.87>
- Untoro, W., Satwika, I. P., Ardyanti, A. A. A. P., & Sujarwo, W. (2019). Perancangan *Game Bedugul Forest* Dengan Metode Pengembangan Multimedia Luther-Sutopo. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 5(02), 276–290. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v5i2.2334>
- Zamanullail, A., Ajie, H., & Duskarnaen, M. F., (2021). Pembuatan Video *Motion Graphic* Data Penerimaan Mahasiswa Baru Universitas Negeri Jakarta Tahun 2018. *PINTER : Jurnal Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer*, 5(2), 8–14. <https://doi.org/10.21009/pinter.5.2.2>

