

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. A. Rahman and D. Tresnawati, "Pengembangan game edukasi pengenalan nama hewan dan habitatnya dalam 3 bahasa sebagai media pembelajaran berbasis multimedia," *J. Algoritm.*, vol. 13, no. 1, pp. 184–190, 2016.
- [2] Y. A. Syahrin, K. I. Satoto, and K. T. Martono, "Perancangan dan Pengembangan Permainan 'Super Sigi' Menggunakan Stencil Sebagai Media Pengenalan Menyikat Gigi," *J. Teknol. dan Sist. Komput.*, vol. 3, no. 1, pp. 65–71, 2015.
- [3] A. Purwanto and S. Hanief, "Multimedia Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Mahasiswa Berbasis Animasi," *SEMNASTEKNOMEDIA ONLINE*, vol. 4, no. 1, pp. 4–8, 2016.
- [4] A. Kausar, Y. F. Sutiawan, and V. Rosalina, "Perancangan Video Company Profile Kota Serang Dengan Teknik Editing Menggunakan Adobe Premier Pro CS 5," *PROSISKO J. Pengemb. Ris. dan Obs. Sist. Komput.*, vol. 2, no. 1, 2015.
- [5] S. Jarwati and G. Kristianto, "Pembuatan Video Profil Akademi Kebidanan Mitra Husada Karanganyar Berbasis Multimedia," *Speed-Sentra Penelit. Eng. dan Edukasi*, vol. 6, no. 4, 2017.
- [6] R. W. Hendraningrat and Y. H. Urbani, "Produksi Video Klip Multiplek Lagu 'Semalam di Cianjur' Berbasis Multimedia," *Speed-Sentra Penelit. Eng. dan Edukasi*, vol. 6, no. 4, 2013.
- [7] Y. D. Permana, "ANALISIS PEMAKAIAN DANSEIGO OLEH PEMERAN PRIA DALAM FILM ANIMASI KUROKO NO BASUKE." Universitas Pendidikan Indonesia, 2014.
- [8] A. Prastowo, "Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoritis dan Praktik," Jakarta: Prenadamedia Group, 2014.
- [9] B. Kumala, "Seri Penuntun Praktis Macromedia Flash MX," Jakarta: Elex Media Kompetindo, 2004.
- [10] M. J. Rosenberg, "E-learning: Strateggies for Delivering Knowledge in the Digital Age," 2001.
- [11] F. Mahnegar, "Learning Management System. International Journal of Business and Social Science," vol. 3(12), pp. 144–150, 2012.
- [12] R. K. Ellis, "Learning management systems," *Alexandria, VI Am. Soc. Train. Dev.*, 2009.
- [13] S. D. Saftanto, "Pembuatan Video Company Profile Pada Sekolah Menengah Atas Muhammadiyah 1 Karanganyar," in *Seruni-Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika dan Komputer*, 2013, vol. 2, no. 1.
- [14] S. Maesaroh and N. Malkiah, "Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Pengenalan Huruf & Membaca Berbasis Multimedia untuk Sekolah Dasar," *J. Sisfotek Glob.*, vol. 5, no. 1, 2015.