

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. E. Nurcahyo, *Yuk Bikin Animasi 2D Dengan Adobe Animate*. GUEPEDIA, 2023.
- [2] D. Yusa, I Made Marthana, *Buku Ajar Multimedia*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024.
- [3] Purnama, “Pengertian, prinsip-prinsip, dan perbedaan animasi,” *Repos. Dinus*, pp. 5–9, 2016.
- [4] I. dan S. Yuliana, *Prinsip Dasar Pengembangan Animasi 2D dan 3D Menggunakan OpenToonz dan BlenderI*. Surakarta: Muhammadiyah University Press, 2018.
- [5] R. dan M. K. Akhsani, *Teknik Animasi 2 Dimensi Teori dan Praktik*. Lumajang: KLIK MEDIA, 2021.
- [6] B. A. B. Ii and T. Pustaka, “BAB II TINJAUAN PUSTAKA 2.1 Sejarah Animasi Dalam web,” 1906.
- [7] Zaid, Hanif, dkk. *Teori Komunikasi Dalam Praktik*. Banyumas: CV. ZT CORPORA, 2021.
- [8] F. A. Kurniawan, “Perancangan Motion Graphic Media Promosi Online Shop Makanan Wiswayahe Semarang,” p. 108, 2020, [Online]. Available: <http://lib.unnes.ac.id/41486/1/2411415039.pdf>
- [9] Y. Arfah, *Keputusan Pembelian Produk*. PT. INOVASI PRATAMA INTERNASIONAL, 2022.
- [10] L. Zulaika, “Readmore.” [Online]. Available: <https://readmore.id/alight-motion/>
- [11] Arasy Zamanullail, Hamidillah Ajie, and M. Ficky Duskarnaen, “Pembuatan Video Motion Graphic Data Penerimaan Mahasiswa Baru

- Universitas Negeri Jakarta Tahun 2018,” *PINTER J. Pendidik. Tek. Inform.dan Komput.*, vol. 5, no. 2, pp. 8–14, 2021, doi: 10.21009/pinter.5.2.2.
- [13] Sudarta, *Rancang Bangun Aplikasi Hebi Belajar Informatika (HBI) Sebagai Media Pembelajaran Informatika Kelas X Di SMKN 3 Bandung*. vol. 16, no. 1, pp. 1–23, 2022.
- [14] A. H. dan N. Ardi, *Teknik Multimedia Dan Animasi*. Padang: UNP Press, 2021.
- [15] E. Jubilee, *30 Bisnis Berbasis Ide Bagi Siapa Pun*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2010.
- [16] Abdul, Rahmat, dkk. *Model Mitigasi Learning Loss Era COvid 19*. Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru (Anggota IKAPI), 2021.
- [17] Yuliansyah, *Meningkatkan Response Rate Pada Penelitian Survey Suatu Study Literature*. Jakarta: SMART imprint CHANGE PUBLICATION, 2016.
- [18] I. Lesnawan, “Bab 4 implementasi dan pengujian sistem 4.1,” *Penguji. dengan menggunakan Metod. black box*, vol. No 18, pp. 81–92, 2018.
- [19] Yudha Yaksa Sasongko and Rachman Yulianto, “Pembuatan Video Animasi Company Profile Sebagai Media Promosi Pada Cv. Ningrat Motor Menggunakan Adobe Animate,” *Jikom J. Inform. dan Komput.*, vol. 9, no. 2, pp. 91–95, 2022, doi: 10.55794/jikom.v9i2.42.
- [20] J. Nielson, “Why You Only Need to Test with 5 Users” presented at 2000 the Nielsen Norman Group.
- [21] Maghfiroh, Lailatul. *Pengembangan Modul Pembelajaran Ekonomi Dengan Pendekatan Problem Based Learning Yang Berorientasi Pada High Order Thinking Skills Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kreatif Peserta Didik*. Yogyakarta: Lumbung Pustaka Universitas Negeri Yogyakarta, 2016.