DAFTAR PUSTAKA

Syahrin, Satoto, & Martono, 2015)Anggraeni, A., Sukmaaji, A., & Sutanto, T. (2016). Rancang Bangun Aplikasi Kamus Indonesia – Korea Menggunakan Metode Algoritma Binary Issn 2338-137X, *5*(3), 1–10.

Asmara, A. P. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Tentang Pembuatan Koloid. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, *15*(2), 156–178. https://doi.org/10.22373/jid.v15i2.578

Fadhli, M. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, *3*(1), 24–29.

Hamzah, F. R., Soma, P. W., & Rahmawati, I. (2017). Promosi Dan Informasi Media Audio Visual Berbentuk Video Profile Pada SMK PGRI 11 Ciledug. *Cices Journal*, *3*(1), 35–47.

Hendraningrat, W. ., & Urbani, Y. H. (2014). Produksi Video Klip Multiplek Lagu "Semalam di Cianjur" Berbasis Multimedia. *Journal Speed , Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, *6*(4), 51–58. https://doi.org/10.3112/speed.v4i4.1099

Hompu, U. H. La, Yamin, M., & Sagala, L. O. H. S. (2016). Multimedia Pembelajaran Interaktif Makhraj Huruf Hijaiyah, Wudu Dan Salat Menggunakan Adobe Flash CS6 Berbasis Android. *Multimedia Pembelajaran Interaktif Makhraj Huruf Hijaiyah, Wudu Dan Salat Menggunakan Adobe Flash Cs6 Berbasis Android*, *2*(2), 103–114. Retrieved from http://didikwirasamodra.wordpress.com/2008/09/05/multimedia pembelajara n interaktif/

Jarwati, S., & Kristanto, G. (2014). Pembuatan Video Profil Akademi Kebidanan Mitra Husada Karanganyar Berbasis Multimedia. *Journal Speed, Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, *6*(4), 12–20. https://doi.org/10.3112/speed.v4i4.1099

Kausar, A., Sutiawan, Y. F., & Rosalina, V. (2015). Perancangan Video Company Profile Kota Serang Dengan Teknik Editing Menggunakan Adobe Premiere Pro CS 5. *Jurnal Prosisko*, *2*(1), 19–26.

Maesaroh, S., & Malkiah, N. (2015). Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Pengenalan Huruf & Membaca Berbasis Multimedia untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Sisfotek Global*, *5*(1), 81–86. Retrieved from https://stmikglobal.ac.id/journal/index.php/sisfotek/article/view/71/73

Maulana, R. (2016). Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Budaya Tentang

Suhardi, Perancangan Video Pembelajaran untuk Menerjemahkan Kata dalam Bahasa Korea ke Bahasa Indonesia
Serta Pengucapannya Dalam Bahasa Korea, 2018
UIB Repository©2018

Pakaian Adat di Aceh menggunakan Multimedia Development Life Cycle (MDLC). *Jurnal TIKA*, *1*(3), 40–47.

Mustika, Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, *2*(2), 121–126. https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139

Permana, M. S., Dhami, J., & Bunyamin. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Penetauan Alam(IPA) Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut*, *11*(1), 1–10.

Purnama, B. E., & Muttaqin, E. N. (2012). Analisa Dan Perancangan Sistem Komputerisasi Pembelajaran Dengan Media Video Menggunakan Software Adobe Premiere Di Smk Wisudha Karya Kudus. *Journal Speed , Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, *4*(1), 28–35.

Purwanto, A., & Hanief, S. (2016). Multimedia Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Mahasiswa Berbasis Animasi. *Jurnal Sistem Dan Informatika*, *4*(1), 51–58.

Putra, D. W., Nugroho, A. P., & Puspitarini, E. W. (2016). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, *1*(1), 46–58.

Putra, S. D. (2018). Media pembelajaran dan sosialisasi penyakit tbc. *Journal of Information System Applied Management Accounting and Research*, *2*(2), 76–83.

Rahman, R. A., & Tresnawati, D. (2016). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma*, *13*(1), 184–190. Retrieved from http://www.jurnal.sttgarut.ac.id/index.php/algoritma/article/view/323/300

Saftanto, S. D. (2013). Pembuatan Video Company Profile Pada Sekolah Menengah Atas Muhammadiyah 1 Karanganyar. *Seruni - Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika Dan Komputer FTI UNSA 2013*, *2*(1), 238–241. https://doi.org/10.0809/seruni.v2i1.671

Santoso, A. (2015). Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Mengenai Buah, Sayuran, Dan Binatang. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya*, *4*(1), 1–10.

Saputro, R. E., & Saputra, D. I. S. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *Jawa Tengah : STMIK AMIKOM Purwokerto*, *6*(2), 153–162.

Suhardi, Perancangan Video Pembelajaran untuk Menerjemahkan Kata dalam Bahasa Korea ke Bahasa Indonesia
Serta Pengucapannya Dalam Bahasa Korea, 2018
UIB Repository©2018

Sembiring, E. B. (2015). Pengembangan Media Sosialisasi Etika Kampus Dalam Bentuk Animasi 2D Abstrak. *Teknomatika*, *7*(2), 13–26.

Septiawan, A. N., & Setiadi, T. (2013). Aplikasi Pengenalan Huruf Hangeul Berbasis Multimedia Interaktif. *Jurnal Sarjana Teknik Informatika*, *1*(1), 347–357.

Syahrin, Y. A., Satoto, K. I., & Martono, K. T. (2015). Perancangan dan Pengembangan Permainan "Super Sigi" Menggunakan Stencyl Sebagai Media Pengenalan Menyikat Gigi. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, *3*(1), 65–71. https://doi.org/10.14710/JTSISKOM.3.1.2015.65-71

Suhardi, Perancangan Video Pembelajaran untuk Menerjemahkan Kata dalam Bahasa Korea ke Bahasa Indonesia
Serta Pengucapannya Dalam Bahasa Korea, 2018
UIB Repository©2018