

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, K., & Desintha, S. (2019). Perancangan Buku Fotografi Mengenai Asal-Usul Nama Kuliner Khas Cirebon. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 6(2), 827–834.
- Adiputrie, L. A., & Adriyanto, A. R. (2017). Perancangan Photobook 10 Ikon Kuliner Makassar. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 4(3), 620–633.
- Adli, I., Mukhtar, H., & Amien, J. Al. (2018). Perancangan dan Pembuatan Visual Novel Sejarah KH. Ahmad Dahlan Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 3(2), 66–79.
- Adriyanto, A. R., Rahman, Y., & Sari, R. Y. (2017). Perancangan Buku Teknik dan Konsep Toys Photography. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 4(3), 745–750.
- Agustina, R., & Suprianto, D. (2018). Analisis Hasil Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Aljabar Logika Dengan User Acceptance Test (UAT). *Smatika Jurnal*, 8(2), 67–73.
- Arifin, F. D., & Arumsari, R. Y. (2019). Perancangan Buku Fotografi Wisata Alam Leuwi di Kabupaten Garut, Jawa Barat. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 6(3), 3546–3553.
- Ariyati, S., & Misriati, T. (2016). Perancangan Animasi Interaktif Pembelajaran Asmaul Husna. *Jurnal Teknik Komputer*, 2(1), 116–121.
- Bakri, F., Ambarwulan, D., & Muliwati, D. (2018). Pengembangan Buku Pembelajaran Yang Dilengkapi Augmented Reality Pada Pokok Bahasan Gelombang Bunyi dan Optik. *Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Fisika*, 4(2), 46–56.
- Deden, C. A., Putra, I. D. A. D., & Komariah, S. H. (2018). Perancangan Buku Ilustrasi Makanan Organik Solusi Sehat Untuk Si Kecil. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 5(3), 1436–1444.
- Hadi, A. F., Purnama, P. A. W., & Rahman, S. N. (2018). Multimedia Sebagai Media Analisa Tingkat Kesiapan Calon Wisudawan Untuk Memasuki Dunia Kerja Ruang Lingkup Perbankan Syariah. *Jurnal KomTekInfo*, 5(1), 11–16.
- Herman, S., Samsuni, S., & Fathurohman, F. (2019). Pengembangan Sistem Membaca Al-Qur'an dengan Metode Multimedia Development Life Cycle.

- Jurnal Ilmiah*, 11(2), 95–101.
- Kusuma, P. D., Nasrulloh, M., & Bangsawan, A. (2018). Perancangan Buku Photo Essay Tentang Rekam Jejak Peninggalan Trem di Kota Surabaya. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 3(1), 56–65.
- Martino, C., & Andry, J. F. (2020). Testing Aplikasi Business Activity Monitoring Pada Internet Service Provider Menggunakan ISO 25010. *Jurnal Teknoinfo*, 14(1), 35.
- Maulina, A., & Arumsari, R. Y. (2019). Perancangan Buku Fotografi Panduan Wisata Desa Okura, Rumbai Pesisir, Pekanbaru, Riau. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 6(3), 3518–3525.
- Mustika, Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 121.
- Nisa, A. A., Prabawa, B., & Hajar, S. (2019). Perancangan Media Promosi Wisata De Tjolomadoe Kota Solo. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 6(2), 1194–1202.
- Nurhayati, W., Serevina, V., & Bakri, F. (2016). Pengembangan Buku Fisika Multi Representasi Pada Materi Gelombang Dengan Pendekatan Berbasis Masalah. *Jurnal Fisika Sains Dan Aplikasinya*, 5(1).
- Pangestu, P., & Widayati, S. (2016). Program Aplikasi tentang Teori Dasar Fotografi Berbasis Mobile. *Jurnal Ilmiah Komputasi*, 15(2), 67–75.
- Purnawati, E., & Suyanto, M. (2016). Perancangan Periklanan Multimedia dengan Teknik Sinematografi untuk Program Publikasi, 9(1), 16–26.
- Putro, A. L., & Sujatmiko, B. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Psikomotorik Siswa pada Mata Pelajaran Pengambilan Gambar Bergerak di SMK Negeri 3 Surabaya. *Jurnal IT-Edu*, 3(1), 227–233.
- Rafy, M., & Aditya, D. K. (2019). Perancangan Buku Fotografi Sebagai Media Informasi Suaka Taman Purbakala Onrust di Taman Nasional Laut Kepulauan Seribu. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 6(3), 1689–1699.
- Rezky, S. F., & Suherdi, D. (2019). Penerapan E-Book Infografis Sosialisasi Virus Rubella Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC).

Jurnal Teknik Informatika Dan Akuntansi, 2(2).

Rifai, I., & Aditia, P. (2019). Perancangan Buku Fotografi Camilan Khas Daerah Istimewa Yogyakarta. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 6(3), 3498–3509.

Rofi'i, Pujiyanto, & Ramadhan, A. Z. (2019). Perancangan Buku Panduan Permainan Bola Basket 2017 Berbasis Fotografi. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 1(2), 56–63.

Silalahi, A. H., & Arumsari, R. Y. (2018). Buku Fotografi Mengenai Ulos. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 5(3), 1365–1376.

Silviani, S., Rismantojo, S., & Saraswati, R. A. D. (2019). Perancangan Buku Fotografi Dokumentasi Kegiatan Kesenian di Kampung Jelekong. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 3(1), 25–33.

Siregar, H. F., Siregar, Y. H., & Melani. (2018). Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia. *Jurnal Teknologi Informasi*, 2(2), 113–121.

Siregar, S. R. S., Sirumapea, A., & Ibrahim, M. Y. (2018). Buku Infografis “Menjaga Kelestarian Lingkungan ” Untuk Menanamkan Sikap Peduli Lingkungan Pada Anak - Anak. *Jurnal SISFOTEK Global*, 8(2), 40–48.

Suandi, A., & Pamungkas, P. D. A. (2019). Multimedia Interaktif Pembelajaran Ips Kelas 7 Berbasis Android Pada Mts Al-Wasliyah Jakarta Timur. *Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika*, 4(2), 66–77.

Sujianti, Mintana, H. H., & Suparwoto, M. (2018). Eksplorasi Angle Camera Dalam Produksi Feature “GIR PASANG.” *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 2(1).

Thomas, D. G., Sompie, S. R. U. A., & Sugiarto, B. A. (2018). Virtual Tour Sebagai Media Promosi Interaktif. *Jurnal Teknik Informatika*, 13(1), 14–22.

Yuniarti, Y., Sari, N., Nifita, A. T., & Amri, A. I. S. (2019). Strategi Inovasi Produk pada Jambi Inspiring Media (JIMEDA) dalam Memperoleh Keunggulan Bersaing. *Jurnal Inovasi, Teknologi Dan Dharma Bagi Masyarakat (JITDM)*, 1(1), 51–55.

Zaini, B., & Saputri, M. P. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Contextual Teaching and Learning (CTL) Untuk Siswa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di Paud Sahabat. *Jurnal Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer*, 1(2), 90–100.