

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyati, S., & Misriati, T. (2016). Perancangan Animasi Interaktif Pembelajaran Asmaul Husna. *Jurnal Teknik Komputer Amik BSI, II*(1), 116–121.
- Atmojo, W. T., Irvansyah, M., & Setiyadi, D. (2019). Metode Multimedia Development Life Cycle Pada Animasi Berhitung Interaktif Sebagai Alat Bantu Belajar Matematika. *Information System For Educators and Professionals, 4*(1), 35–44.
- Febri Yuningsih, Ahmaddul Hadi, A. H. (2018). Rancang Bangun Animasi 3 Dimensi Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Menginstalasi PC. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika & Informastika, 2*(2), 36 – 40.
- Galih Pradana, A., & Nita, S. (2019). Rancang Bangun Game Edukasi “ AMUDRA ” Alat Musik Daerah Berbasis Android Afista Galih Pradana Sekreningsih Nita. *Seminar Nasional Teknologi Informasi & Komunikasi 2019, 2*(1), 77–80.
- Kartini, K. S., & Setiawan, I. K. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tata Nama Iupac Senyawa Anorganik Berbasis Android. *Pendidikan Dan Pembelajaran, 3*, 238–245.
- Kusuma, P. G. L. A. (2019). Popularitas Animasi Upin Ipin Pada Anak-Anak Di Bali. *Jurnal Nawala Visual, 1*(2), 122–126.
- Lestari, W. A., Sugiarto, B. A., & Sompie, S. R. U. . (2019). Aplikasi Mobile Learning Interaktif Bacaan Doa Sehari-hari dan Dzikir Pagi & Petang. *Journal Teknik Informatika, 14*(1), 99–108.
- Morfi, C. W., Junaidi, A., Elsesmita, Asrini, D. N., Pangest, F., Lestari, D. M., Medison, I., Russilawati, Fauzar, Kurniati, R., & Yani, F. F. (2020). Kajian terkini CoronaVirus Disease 2019 (COVID-19). *Jurnal Ilmu Kesehatan Indonesia, 1*(1), 1–8.
- Mustika, M., Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika, 2*(2), 121.
- Pintero, Z. R. (2018). Pengaplikasian 12 Prinsip Animasi Disney Dan Motion Capture Dalam Animasi gob and Friends. *Jurnal Seni Rupa, 6*(02), 870–878.

- Pramono, W., Suyanto, M., & Sofyan, A. F. (2017). Perbandingan Metode Frame By Frame Dan Expression Dalam Pembuatan Animasi Dua Dimensi. *Seminar Nasional Sains Dan Teknologi 2017*, 1–2.
- Prasetiawan, H. (2017). Optimalisasi Multimedia Dalam Layanan. *Prosiding Seminar Bimbingan Dan Konseling*, 1(1), 199–204.
- Prayoga, D. S. (2017). Pengembangan Seni Tatah Sungging Wayang Kulit Melalui Media Animasi Dua Dimensi Pada Sekolah Menengah Kejuruan. *Seminar Nasional Seni Dan Desain*, 444–447.
- Purwanto, I. H., Qodarsih, L., Majid, F. H., & Syamrahmarini, K. A. (2019). Implementasi Pose To Pose Pada Simulasi Gerak Panda Berjalan Dengan Teknik Frame By Frame. *Jurnal Explore Stmik Mataram*, 9(1), 43–46.
- Samsudin, S., Irawan, M. D., & Harahap, A. H. (2019). Mobile App Education Gangguan Pencernaan Manusia Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Animate Cc. *Jurnal Teknologi Informasi*, 3(2), 141.
- Setialaksana, W., Rezky, D., Sulaiman, A., Dewi, S. S., Lamasitudju, C. A., Ashadi, N. R., & Asriadi, M. (2020). Model Jaringan Syaraf Tiruan dalam Peramalan Kasus Positif Covid-19 di Indonesia. *Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer*, 2(2), 53–56.
- Setiawan, A. R. (2020). *Lembar Kegiatan Siswa untuk Pembelajaran Jarak Jauh Berdasarkan Literasi Sainifik pada Topik Penyakit Coronavirus 2019 (COVID-19)*. 21(1), 1–9.
- Sugiarto, H. (2018). Penerapan Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pengenalan Abjad Dan Angka. *Indonesia Journal on Computer Adn Information Technology*, 3(1), 26–31.
- Surasmi, W. A. (2016). Pemanfaatan Multimedia untuk Mendukung Kualitas Pembelajaran. *Temu Ilmiah Nasional Guru (TING) VIII*, 593–607.
- Widadijo, W. T. (2017). 12 Prinsip Animasi Dalam Serial “ Adit & Sopo Jarwo .” *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 1(1), 70–85.
- Zulva, T. N. I. (2020). Covid-19 Dan Kecenderungan Psikosomatis. *J. Chem. Inf, Model*, 1–4.