

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. Herawati, M. Program, S. Manajemen, F. Ekonomi, and D. Bisnis, “Pengaruh Promosi Dan Desain Kemasan Terhadap Keputusan Pembelian Sariayu Putih Langsung (Studi Kasus Pada Factory Outlet PT. Martina Berto Tbk.)”
- [2] Anzani Dewi Siska, Herlina Harahap, and Dharmawati, “Perancangan Desain Dekorasi Resepsi Pernikahan Sebagai Media Promosi Dengan Menggunakan Aplikasi Blender,” *Snastikom*, 2020.
- [3] K. Saharja *et al.*, “Penciptaan Kursi Teras Gaya Modern Dengan Kombinasi Bahan Kayu Dan Stainless,” 2021. [Online]. Available: [www.esoftload.info/top-10-games-](http://www.esoftload.info/top-10-games-)
- [4] Hafdi Dawaso, Sherwin R. U. A. Sompie, and Brave Angkasa Sugiarto, “Game 2 Dimensi Tentang Sam Ratulangi Sebagai Pahlawan Nasional,” *Teknik Informatika*, vol. 13, no. 4, 2018.
- [5] M. R. Apriansyah, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta,” *Jurnal PenSil*, vol. 9, no. 1, pp. 9–18, Jan. 2020, doi: 10.21009/jpensil.v9i1.12905.
- [6] Merti Sri Hariyani and Dandi Sunardi, “Video Animasi 3D Sebagai Konten Promosi Pada Perusahaan Air Mineral Tebo PDAM Tirta Ratu Samban Menggunakan Teknik Pemodelan Sketchup Dam Lumion,” *Rekursif*, vol. 9, 2021.
- [7] A. Novianti, P. Raya Ji Yos Sudarso, K. Jekan Raya, and K. Palangka Raya, “Literature Review : Analisis Metodologi Dan Bidang Penerapan Dalam Perancangan Aplikasi Mobile,” 2022.
- [8] A. G. Pradana and S. Nita, “Rancang Bangun Game Edukasi ‘AMUDRA’ Alat Musik Daerah Berbasis Android,” 2019.
- [9] H. Khaira, “Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT,” 2020.
- [10] Syarifah Shakila Alatas, “Perancangan Motion Graphic Iklan Layanan Aplikasi Garuda Kasir Sebagai Media Promosi Di Sosial Media,” *Journal of Applied Multimedia and Networking (JAMN)*, vol. 4, no. 2, 2020, [Online]. Available: <http://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/JAMN>