

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku

- Adekunle, S., Adewale, O., & Boyinbode, O. (2019). Appraisal on Perceived Multimedia Technologies As Modern Pedagogical Tools For Strategic Improvement on Teaching and Learning. *International Journal of Modern Education and Computer Science*, 15.
- Endraswara, S. (2009). *Metodologi Penelitian Folklor*. Yogyakarta: MedPress.
- Endraswara, S. (2013). *Pendidikan Karakter Dalam Folklor*. Yogyakarta: Pustaka Rumah Suluh.
- Gischa, S. (2022, June 23). *Multimedia : Pengertian Para Ahli, Elemen, dan Jenisnya*. Retrieved from Kompas.com: <https://www.kompas.com/skola/read/2022/06/23/190000169/multimedia-pengertian-para-ahli-elemen-dan-jenisnya>
- Habibi, R., & Karnovi, R. (2020). *Tutorial Membuat Aplikasi Sistem Monitoring Terhadap Job Desk Operational Human Capital*. Bandung: Kreatif Industri Nusantara.
- Harsanto, P. W. (2017). Fotografi dalam Desain Komunikasi Visual (DKV). *Jurnal Imaji*, 140 - 148.
- Hidayat, D., & Desa, M. A. (2019). Reppresentasi Nilai - Nilai Pandangan Hidup Orang Sunda Dalam Mobile Apps Kisah Lutung Kasarung (Analisis Semiotika Roland Barthes). *Demandia : Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, Dan Periklanan*, 81 - 97.
- Ihsan, D. N. (2020, December 20). *Ada 945 Cerita Rakyat di Indonesia, Terbanyak Papua*. Retrieved from Solopos.com: <https://lifestyle.solopos.com/ada-945-cerita-rakyat-di-indonesia-terbanyak-papua-1097911>
- Lararenjana, E. (2022, June 19). *Aplikasi Adalah Program dengan Fungsi Tertentu, Ini Pengertian dan Jenisnya*. Retrieved from Merdeka.com: <https://www.merdeka.com/sumut/aplikasi-adalah-program-dengan-fungsi-tertentu-ini-pengertian-dan-jenisnya-klm.html>
- Lawe, I. G., & Hidayat, D. (2020). Implementasi Prinsip Multimedia Learning Pada E-Book Interaktif "Popout! The Tale Of Peter Rabbit. *DESKOMVIS : Jurnal Ilmiah Desain Komunikasi Visual, Seni Rupa dan Media*, 210 - 217.
- Lazuardi, M. L., & Sukoco, I. (2018). Design Thinking David Kelley & Tim Brown : Otak Dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek. *Organum : Jurnal Sainifik Manajemen dan Akutansi*, 1 - 11.
- Marjuni, A., & Harun, H. (2019). Penggunaan Multimedia Online Dalam Pembelajaran. *Idarah : Jurnal Manajemen Pendidikan*, 194 - 204.

- Maulana, I., & Prasetia. (2015). Prospek Dan Pemberdayaan Cerita Rakyat Nusantara Melalui Digital Storybook Sebagai Entitas Inovatif Dari Perilaku Industri Kreatif. *Paramadina Research Day* (p. 2). Jakarta: ResearchGate.
- Nur, R., & Suyuti, M. A. (2018). *Perancangan Mesin - Mesin Industri*. Deepublish.
- Nurhayati, A. (2021). Analisis Implementasi Visual Storytelling Marketing dan Brand Trust serta Pengaruh Terhadap Minat Beli Kosmetik Wardah pada Mahasiswa Di Purwakarta. *Eqien-Jurnal Ekonomi dan Bisnis*, 108 - 116.
- Pane, S. F., Sari, W. K., & Wicaksono, Z. A. (2020). *Membuat Aplikasi Pengolahan Data Administrasi Barang Menggunakan Aplikasi Apex Online*. Bandung: Kreatif Industri Nusantara.
- Ratri, S. Y. (2022). Digital Storytelling Pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pena Karakter : Jurnal Pendidikan Anak dan Karakter*, 15 - 22.
- Razi, A. A., Mutiaz, R. I., & Pindi, S. (2018). Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan UI/UX Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer. *Demandia : Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan*, 75-93.
- Religa, A. S., Prabawa, B., & Hidayat, D. (2015). Introduction Martial Arts Of Cimande With Comic Media. *eProceedings of Art & Design*, 1158 - 1172.
- Soewardikoen, D. W. (2021). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual - Edisi Revisi*. Yogyakarta: PT. Kansius.
- Sridevi, S. (2014). User Interface Design. *International Journal of Computer Science and Information Technology Research*, 415 - 426.
- Wahyungsih, S. (2015). *Desain Komunikasi Visual*. Madura: UTM PRESS.
- Warnaningtyas, H. (2020). Desain Bisnis Model Canvas (BMC) Pada Usaha Batik Kota Madiun. *EKOMAKS : Jurnal Manajemen, Ilmu Ekonomi Kreatif dan Bisnis*, 52 - 65.
- Yanuarsari, D. H., & Rahmasari, E. A. (2018). Diagnosa Model Player Experience pada Konteks Dasar User Experience Game "Belajar Huruf Angka Balita". *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 84 - 99.

Sumber Jurnal

- Adekunle, S., Adewale, O., & Boyinbode, O. (2019). Appraisal on Perceived Multimedia Technologies As Modern Pedagogical Tools For Strategic Improvement on Teaching and Learning. *International Journal of Modern Education and Computer Science*, 15.

- Endraswara, S. (2009). *Metodologi Penelitian Folklor*. Yogyakarta: MedPress.
- Endraswara, S. (2013). *Pendidikan Karakter Dalam Folklor*. Yogyakarta: Pustaka Rumah Suluh.
- Gischa, S. (2022, June 23). *Multimedia : Pengertian Para Ahli, Elemen, dan Jenisnya*. Retrieved from Kompas.com: <https://www.kompas.com/skola/read/2022/06/23/190000169/multimedia-pengertian-para-ahli-elemen-dan-jenisnya>
- Habibi, R., & Karnovi, R. (2020). *Tutorial Membuat Aplikasi Sistem Monitoring Terhadap Job Desk Operational Human Capital*. Bandung: Kreatif Industri Nusantara.
- Harsanto, P. W. (2017). Fotografi dalam Desain Komunikasi Visual (DKV). *Jurnal Imaji*, 140 - 148.
- Hidayat, D., & Desa, M. A. (2019). Reppresentasi Nilai - Nilai Pandangan Hidup Orang Sunda Dalam Mobile Apps Kisah Lutung Kasarung (Analisis Semiotika Roland Barthes). *Demandia : Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, Dan Periklanan*, 81 - 97.
- Ihsan, D. N. (2020, December 20). *Ada 945 Cerita Rakyat di Indonesia, Terbanyak Papua*. Retrieved from Solopos.com: <https://lifestyle.solopos.com/ada-945-cerita-rakyat-di-indonesia-terbanyak-papua-1097911>
- Lararenjana, E. (2022, June 19). *Aplikasi Adalah Program dengan Fungsi Tertentu, Ini Pengertian dan Jenisnya*. Retrieved from Merdeka.com: <https://www.merdeka.com/sumut/aplikasi-adalah-program-dengan-fungsi-tertentu-ini-pengertian-dan-jenisnya-klm.html>
- Lawe, I. G., & Hidayat, D. (2020). Implementasi Prinsip Multimedia Learning Pada E-Book Interaktif "Popout! The Tale Of Peter Rabbit. *DESKOMVIS : Jurnal Ilmiah Desain Komunikasi Visual, Seni Rupa dan Media*, 210 - 217.
- Lazuardi, M. L., & Sukoco, I. (2018). Design Thinking David Kelley & Tim Brown : Otak Dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek. *Organum : Jurnal Saintifik Manajemen dan Akutansi*, 1 - 11.
- Marjuni, A., & Harun, H. (2019). Penggunaan Multimedia Online Dalam Pembelajaran. *Idarah : Jurnal Manajemen Pendidikan*, 194 - 204.
- Maulana, I., & Prasetia. (2015). Prospek Dan Pemberdayaan Cerita Rakyat Nusantara Melalui Digital Storybook Sebagai Entitas Inovatif Dari Perilaku Industri Kreatif. *Paramadina Research Day* (p. 2). Jakarta: ResearchGate.
- Nur, R., & Suyuti, M. A. (2018). *Perancangan Mesin - Mesin Industri*. Deepublish.
- Nurhayati, A. (2021). Analisis Implementasi Visual Storytelling Marketing dan Brand Trust serta Pengaruh Terhadap Minat Beli Kosmetik Wardah pada Mahasiswa Di Purwakarta. *Eqien-Jurnal Ekonomi dan Bisnis*, 108 - 116.

- Pane, S. F., Sari, W. K., & Wicaksono, Z. A. (2020). *Membuat Aplikasi Pengolahan Data Administrasi Barang Menggunakan Aplikasi Apex Online*. Bandung: Kreatif Industri Nusantara.
- Ratri, S. Y. (2022). Digital Storytelling Pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pena Karakter : Jurnal Pendidikan Anak dan Karakter*, 15 - 22.
- Razi, A. A., Mutiaz, R. I., & Pindi, S. (2018). Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan UI/UX Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer. *Demandia : Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan*, 75-93.
- Religa, A. S., Prabawa, B., & Hidayat, D. (2015). Introduction Martial Arts Of Cimande With Comic Media. *eProceedings of Art & Design*, 1158 - 1172.
- Soewardikoen, D. W. (2021). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual - Edisi Revisi*. Yogyakarta: PT. Kansius.
- Sridevi, S. (2014). User Interface Design. *International Journal of Computer Science and Information Technology Research*, 415 - 426.
- Wahyungsih, S. (2015). *Desain Komunikasi Visual*. Madura: UTM PRESS.
- Warnaningtyas, H. (2020). Desain Bisnis Model Canvas (BMC) Pada Usaha Batik Kota Madiun. *EKOMAKS : Jurnal Manajemen, Ilmu Ekonomi Kreatif dan Bisnis*, 52 - 65.
- Yanuarsari, D. H., & Rahmasari, E. A. (2018). Diagnosa Model Player Experience pada Konteks Dasar User Experience Game "Belajar Huruf Angka Balita". *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 84 - 99.

Sumber Lain

- Gischa, S. (2022, June 23). *Multimedia : Pengertian Para Ahli, Elemen, dan Jenisnya*. Retrieved from Kompas.com: <https://www.kompas.com/skola/read/2022/06/23/190000169/multimedia-pengertian-para-ahli-elemen-dan-jenisnya>
- Ihsan, D. N. (2020, December 20). *Ada 945 Cerita Rakyat di Indonesia, Terbanyak Papua*. Retrieved from Solopos.com: <https://lifestyle.solopos.com/ada-945-cerita-rakyat-di-indonesia-terbanyak-papua-1097911>
- Lararenjana, E. (2022, June 19). *Aplikasi Adalah Program dengan Fungsi Tertentu, Ini Pengertian dan Jenisnya*. Retrieved from Merdeka.com: <https://www.merdeka.com/sumut/aplikasi-adalah-program-dengan-fungsi-tertentu-ini-pengertian-dan-jenisnya-klm.html>

Maulana, I., & Prasetia. (2015). Prospek Dan Pemberdayaan Cerita Rakyat Nusantara Melalui Digital Storybook Sebagai Entitas Inovatif Dari Perilaku Industri Kreatif. *Paramadina Research Day* (p. 2). Jakarta: ResearchGate.