

DAFTAR PUSTAKA

-
- [1] M. Suyanto, MULTIMEDIA Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing, Yogyakarta: Andi Publisher, 2005.
 - [2] W. Hidayat, A. B. Wandanaya and R. Fadriansyah, "Perancangan Video Profile Sebagai Media Promosi dan Informasi di SMK AVICENA RAJEG TANGERANG," Tangerang, 2016.
 - [3] "animasistudio," [Online]. Available: <https://animasistudio.com/arti-dari-motion-graphic/>. [Accessed 3 Maret 2022].
 - [4] A. Ismayani, Membuat Sendiri Aplikasi Augmented Reality, Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2020.
 - [5] "akbisitifatimah," [Online]. Available: <http://www.akbisitifatimah.ac.id/>. [Accessed 10 Maret 2022].
 - [6] D. A. A. S. Fadhly Abdillah, "Perancangan Video Profile Sebagai Media Promosi STMIK CIC dengan Teknik Motion Graphic menggunakan Perangkat Lunak Komputer Graphic," *Jurnal Ilmiah*, vol. 7, 2017.
 - [7] A. S. H. Z. Muh Rizal, "Perancangan Company Profile Berbasis Motion Graphic sebagai Media Promosi Klinik Hilal Media Makassar," 2019.
 - [8] E. A. U. I. Danang Rifai, "Pembuatan Video Compay Profile sebagai Penunjang Informasi dan Promosi pada PT. Daiichi Elevator Indonesia," vol. 3, 2018.
 - [9] Wahyupjl, "eventcampus.com," [Online]. Available: <https://eventkampus.com/blog/detail/1474/apa-itu-unity-3d>. [Accessed 18 Juni 2022].
 - [10] icloudhost, "idcloudhost.com," [Online]. Available: <https://idcloudhost.com/mengenal-canva-dan-cara-menggunakannya/>. [Accessed 22 Juli 2022].
 - [11] I. Binanto, Multimedia Digital-Dasar Teori dan Pengembangannya, Yogyakarta: Andi Publisher, 2010.
 - [12] W. Hoogenraad, "id.itpedia.nl," 23 Januari 2019. [Online]. Available: <https://id.itpedia.nl/2019/01/23/black-box-testing-software-op-de-pijnbank/#:~:text=Pengujian%20Black%20Box%20adalah%20sebuah%20pendekatan%20pengujian%20perangkat,kali%20merupakan%20bagian%20akhir%20dari%20proyek%20perangkat%20lunak..> [Accessed 9 September 2022].
 - [13] K. M. P. K. Sewindu Putro, "Penerapan Metode UEQ dan Cooperative Evaluation untuk Mengevaluasi User Experience Lapor Bantul," vol. 6, p. 1, 2019.
 - [14] M. Schreep, "User Experience Questionnaire Handbook," 2015.