

DAFTAR PUSTAKA

- Alami, Fikri. (2006). *Pembuatan Media Pembelajaran dengan Macromedia Flash MX 2004*. Lampung : Universitas Lampung.
- Bates. (2006). *Multimedia. Definisi Multimedia*.
- Binanto, Iwan. (2010). *Multimedia Digital – dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta : Andi.
- Darmawan, D. (2012). *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Dhimas, Andreas. (2013). *Cara Mudah Merancang Storyboard Untuk Animasi*. Yogyakarta : TAKA.
- Ependi, Dadi. (2016). *Rancang Bangun Aplikasi pembelajaran Pengenalan hewan Berbasis Animasi komputer pada perangkat bergerak*. Skripsi, tidak diterbitkan. Tasimalaya : Fakultas Teknik Universitas Silwangi
- Firdaus, Septiana. (2012). *Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif Company Profile Generic (Studi Kasus CV. GANETIC)*. Garut: Sekolah Tinggi Teknologi Garut. *Jurnal Algoritma*. ISSN : 2302-7339 Vol. 01 No. 09 2012
- Gonia, M Firdaus. (2009). *Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Assesmen pada Pembelajaran Pembiasaan Cahaya*. Skripsi S1. Bandung: Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer Fakultas Matematika dan Pengetahuan Alam Universitas Pendidikan Indonesia.
- Hadi, Ariesto. (2003), *Multimedia Interaktif dan Flash*, PT Graha Ilmu. Yogyakarta.
- Hanafri, Muhammad Iqbal. (2014). *Aplikasi Company Profile Multimedia Pada PT. Tuntex Garment Indonesia*. Banten: : Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Komputer Bina Sarana Global. *Jurnal SISFOTEK Global*. ISSN : 2088 – 1762 Vol. 4 No. 1 / Maret 2014
- Haryanto, Agus (2012). *Pengenalan Database Android*. Jakarta

- Haryanto, Tri. (2015). Perancangan *Video Company Profile sebagai Media Promosi Perusahaan* pada PT. Propan Raya ICC Semarang. Semarang: Sekolah Tinggi Elektronika Komputer. Semarang. *Jurnal PIXEL*. ISSN: 1979-0414 Vol. S No. 1, April 2015
- Hermawan, Agus. (2013). *Komunikasi Pemasaran*. Jakarta : Erlangga.
- Hermawan, S. (2011). *Mudah membuat aplikasi android*. Yogyakarta : Andi
- Hidayat, E.W. (2011). *Metode pengembangan perangkat lunak berbasis multimedia*. *Jurnal Penelitian Sitroska*, 7, 97-102.
- Hofstetter, Fred T. (2001). *Multimedia Literacy. Third Edition*. McGraw-Hill International Edition, New York.
- Idris, H. (2008). *Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis komputer*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. 5, 48-58
- Ismayanti. (2010). *Promosi dalam Branding*. Jakarta : Grasindo
- Maimunah. (2012). *Media Company Profile sebagai sarana penunjang informasi dan promosi*. Tangerang: Perguruan Tinggi Raharja. *Jurnal Ilmiah*. ISSN: 1978 – 8282 Vol.5 No.3 - Mei 2012
- Momintan, Muhamad Alif Cindi. (2013). Perancangan Company Profile The Geek Apple Authorised Reseller Yogyakarta Berbasis Multimedia *Flash* Sebagai sarana promosi dan informasi. Yogyakarta: Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Komputer Amikom Yogyakarta. *Jurnal Ilmiah DASI*. ISSN: 1411-3201 Vol. 14 No. 04 Desember 2013, hlm 32-38
- Muhson, Ali. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. VIII. No. 2 – Tahun 2010, Hlm. 1 – 10.
- Nana, S. (2012) *Rancang Bangun Aplikasi alphabet berbasis multimedia dengan model Luther Suthopo*. Skripsi, tidak diterbitkan. Tasimalaya : Fakultas Teknik Universitas Silwangi
- Robin dan Linda. (2001). *Perkembangan Multimedia dan CDInteraktif*.
- Jonassen dalam Sumarno. (2011). *Multimedia memikat perhatianketertarikan siswa dalam pembelajaran*.

- Rohani, Ahmad (1997). *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Rosch, (1996). *Easy Way To Understand The Multimedia*. Bostom: Allyn and Bacom.
- Roylyer dan Doering. (2010). *Multimedia. Definisi Multimedia*.
- Soekotjo, Gunawan. (2009). *Company Profile dan Katalog*. Surabaya : PT Warna Warni Media.
- Steinmetz, R and Nahrstedt, K. (1995). *Multimedia Computing: Communication and Application*. Prentice Hall, Inc., New Jersey.
- Sudjana. (2005). *Animasi dalam bidang Teknologi*. Bandung : Taristo
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung : CV. Alfabeta.
- Suhartono, Joni. (2016). *Alpha Testing dan Beta Testing*. Jakarta : Bina Nusantara
- Suheri, Agus. (2006). Animasi Multimedia Pembelajaran. *Jurnal Media Teknologi*, Vol. 2, No. 1. Cianjur : Universitas Suryakencana
- Sutrisno, Hadi (2004). *Metodelogi Research JILID III*. Yogyakarta : Andi
- Suyanto. (2013). *Multimedia Interaktif Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Jakarta : PT.Elex Media Komputindo.
- Suyanto, M. (2005). *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta : Andi.
- Vaughan, T. (2004), *Multimedia : Making It Work*,Sixth Edition, McGraw-Hill Technology Education.