

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Sumaryanto, "STRATEGI SUKSES BAGI USAHA PEMASARAN JASA Sumaryanto Fakultas Ekonomi Universitas Slamet Riyadi Surakarta," *J. Ekon. dan Kewirausahaan.*, vol. 9, no. 1, pp. 53–65, 2009.
- [2] P. Rimawati Aulia Insani Sadarang¹, A. Syamsiah Adha², Sukfitriyanti Syahrir³, Abd. Majid HR.Lagu⁴, A. Suci Awaliyah Ishak⁵, Muh. Fajar Pahrir⁶, "PEMANFAATAN SISTEM OPEN DATA KIT SEBAGAI MEDIA PENGUMPULAN DATA," *J. Inf. Syst. Applied, Manag. Account. Res.*, vol. 5, no. 1, p. 94, 2021, doi: 10.52362/jisamar.v5i1.344.
- [3] H. N. H. dan S. Masitoh and Pendidikan, "PENGEMBANGAN BUKU PANDUAN APLIKASI ADOBE PHOTOSHOP CS6 Dalam Meningkatkan Keterampilan Editing Foto Siswa Tunarungu Tingkat Smalb," *J. Pendidik. Khusus Pengemb.*, pp. 1–15, 2018.
- [4] A. Surahmat and S. Atmaja, "MEDIA PEMBELAJARAN DESAIN WEB MENGGUNAKAN PHOTOSHOP CS6 DAN ADOBE DREAMWEAVER," *J. SIMIKA*, vol. 2, no. 1, pp. 1–18, 2019.
- [5] G. Maulani, S. Widada, and N. G. Amir, "MEDIA SISTEM INFORMASI VIDIO PROFILE SMA PERMATA INSANI MENGGUNAKAN ADOBE CREATIVE," *J. Sensi*, vol. 6, no. 1, pp. 24–37, 2020.
- [6] Muhammad Irsyad, "MEDIA INTERAKTIF ADOBE FLASH CS6 DENGAN MODEL DART DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI ERA PANDEMI COVID-19," *J. Kependidikan Islam*, vol. 1, no. 2, pp. 103–130, 2020.
- [7] A. Surahmat and S. Atmaja, "MEDIA PEMBELAJARAN DESAIN WEB MENGGUNAKAN PHOTOSHOP CS6 DAN ADOBE DREAMWEAVER," *J. SIMIKA*, vol. 2, no. 1, pp. 1–18, 2019.

- [8] Fajar Nur'aini Dwi Fatimah, "*TEKNIK ANALISI SWOT*", Cetakan 1. ANAK HEBAT INDONESIA, 2016.
- [9] I. P. Eka, "TEKNOLOGI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH MELALUI PEMANFAATAN MULTIMEDIA ANIMASI," *J. TEKNOIF*, vol. 01, no. 02, pp. 1–6, 2013.
- [10] M. Monica and L. C. Luzar, "EFEK WARNA DALAM DUNIA DESAIN DAN Periklanan," *Humaniora*, vol. 2, no. 2, p. 1084, 2011, doi: 10.21512/humaniora.v2i2.3158.

