

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Darmawan, *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012.
- [2] T. Limbong and J. Simarmata, *Media dan Multimedia Pembelajaran : Teori & Praktik*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020.
- [3] A. Galih Pradana and S. Nita, “Rancang Bangun Game Edukasi ‘AMUDRA’ Alat Musik Daerah Berbasis Android Afista Galih Pradana Sekreningsih Nita,” *Semin. Nas. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 2, no. 1, pp. 77–80, 2019.
- [4] J. Enterprise, *Corel Draw untuk Tingkat Pemula Sampai Mahir*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2018.
- [5] F. N. D. Fatimah, *Teknik Analisis SWOT*. Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia, 2017.
- [6] Syifaa, “Arti warna dalam sebuah desain,” 2017.
<https://kelasdesain.com/author/syifaa/page/2/> (diakses Nov. 30, 2021).
- [7] Akmal, “Arti Warna Dalam Desain Grafis,” 2017.
<https://kelasdesain.com/arti-warna-dalam-desain-grafis/> (diakses Nov. 30, 2021).