

DAFTAR PUSTAKA

- Andreswari, D., & Ernawati, E. (2020). DESIGN GRAFIS TRAINING SEBAGAI UPAYA PEMBEKALAN SOFT SKILL TERHADAP SISWA-SISWI SMP NEGERI 11. *Abdi Reksa*, 1(1), 36-39.
- Ariyati, S., & Misriati, T. (2016). Perancangan animasi interaktif pembelajaran asmaul husna. *Jurnal Teknik Komputer*, 2(1), 116-121.
- Arnada, E. Z., & Putra, R. W. (2018). Implementasi Multimedia Interaktif pada PAUD Nurul Hikmah sebagai Media Pembelajaran. *IDEALIS: InDonEsiA journal Information System*, 1(5), 393-400.
- Husni, M. D., & Permana, S. (2016). IMPLEMENTASI MODEL LUTHER PADA PENGEMBANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN TATA SURYA BERBASIS ANDROID. *Jurnal VOI (Voice Of Informatics)*, 5(2).
- Muhira, R., & Marlina, M. (2020). Pembuatan Komik Layanan Perpustakaan Kabupaten Tanah Datar.
- Putra (2020). "PENGERTIAN MULTIMEDIA: Sejarah, Manfaat, Komponen & Contoh Multimedia" salamadian.com/pengertian-multimedia/, diakses pada 14 April 2021
- Suryana, Dayat (2018). Belajar android studio untuk pemula. Indonesia Dayat Suryana Independent
- Wongso, Viria., O., Halim. (2018). "Pengenalan Mobile" <https://sis.binus.ac.id/2018/02/13/pengenalan-mobile/>, diakses pada 25 Februari 2022
- Ziveria, M., Samosir, R. S., & Rusli, M. (2020). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Perangkat Adobe Photoshop Untuk Manipulasi Foto Bagi Tim Teknologi Informasi YPU. *ABDIMAS Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 1-11..