

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid, B., Vivianie, S., & Yusuf, B. (2018). Studi Evaluasi Penggunaan Software Bajakan Di Kalangan Mahasiswa Ftk Uin Ar-Raniry. *Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(1), 37. <https://doi.org/10.22373/cs.v2i1.2663>
- Budiman, B., Adri, M., & Irfan, D. (2017). Perancangan Media Presentasi Company Profile Universitas Negeri Padang Berbasis Multimedia Interaktif. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 5(1). <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v5i1.6421>
- Chamida, M. A., Susanto, A., & Latubessy, A. (2021). Analisa User Acceptance Testing Terhadap Sistem Informasi Pengelolaan Bedah Rumah Di Dinas Perumahan Rakyat Dan Kawasan Permukiman Kabupaten Jepara. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, 3(1), 36–41. <https://doi.org/10.24176/ijtis.v3i1.7531>
- Dinda Dwi Afsari. (2019). Pembangunan Aplikasi Company Profile Auto 2000. *Fakultas Sains Dan Teknologi*, 7(2), 107–115.
- Hasnul Fikri, A. S. M. (n.d.). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF*.
- Hidayat, P., & Handayanto, I. A. (2019). Analisis Perancangan dan Pembuatan Company Profile Berbasis Website Pada PT. SUCOFINDO Semarang Sebagai Media Promosi dan Informasi. *Science And Engineering National Seminar 4 (SENS 4)*, 4(Sens 4), 193–200.
- Initu.id. (2020). *Inilah Komponen Multimedia : Graphics, Text, Video, Sound, Dan Animasi*. Initu.Id. <https://initu.id/inilah-komponen-multimedia-graphicstextvideosound-dan-animasi/>
- JTI POLIJE. (2020). *Profil Jurusan Teknologi Informasi* . www.youtube.com. <https://www.youtube.com/watch?v=ingZnc5WHKg>
- Kalsaas, B. T., & Kristensen, K. H. (2018). New approach to developing integrated milestones for planning and production control. *IGLC 2018 - Proceedings of*

- the 26th Annual Conference of the International Group for Lean Construction: Evolving Lean Construction Towards Mature Production Management Across Cultures and Frontiers*, 2(July), 869–878. <https://doi.org/10.24928/2018/0238>
- Kurniawati, A., Festiyed, & Asrizal. (2019). Analisis Efektifitas Multimedia Interaktif Dalam Menghadapi Tantangan Pendidikan di Era Globalisasi Industri 4.0. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 5(2), 147–154.
- Murtikah, D., & Djuniadi. (2016). Pengembangan Aplikasi Percakapan Bahasa Inggris Dasar Berbentuk Visual Novel Menggunakan Unity 3D. *JURNAL DIGIT* Vol., 6(1), 1–10. <http://jurnaldigit.org/index.php/DIGIT/article/view/34/20>
- Olivia Sabat. (2021). *Politeknik: Pengertian, Daftar Kampus Negeri dan Swasta hingga Jurusan*. Detik.Com. <https://www.detik.com/edu/perguruan-tinggi/d-5726519/politeknik-pengertian-daftar-kampus-negeri-dan-swasta-hingga-jurusannya>
- Ristiyawati, R. A., & Sekolah. (2018). PERANCANGAN COMPANY PROFILE SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA SP-PLAST SABLON UNGARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF. *Sekolah Tinggi Elektronika Dan Komputer (STEKOM)*, 11(1), 1–35. <https://journal.stekom.ac.id/index.php/pixel/article/download/68/64>
- Sepriyadi, D., & Febryansyah, R. (2021). Rancang Bangun Virtual Reality Video 360 O Sebagai Pengenalan Tempat Wisata Di Kota Bandar Lampung Menggunakan Unity. *Teknologipintar.Org*, 1(1), 2021–2022. <http://teknologipintar.org/index.php/teknologipintar/article/view/5>
- Wibowo, T., & Limken, V. (2021). Designing Learning Media for Batakese Cuisine Using Multimedia Development Life Cycle (Mdlc) Method. *Journal of Information System and Technology*, 2(2), 56–63. <https://journal.uib.ac.id/index.php/joint/article/view/6072>
- Yusuf, D. H., Kurniawan, A. P., & Sularsa, A. (2020). Pembelajaran Alfabet Bilingual Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Proceeding of Applied Science*, 6(2), 2707–2714.