DAFTAR PUSTAKA

[1] I. R. P. Winda Widiastuti, Rohayanah, "MANAJEMEN MUTU PENDIDIKAN BERBASIS DIGITAL_ PENGARUH IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI PENDIDIKAN TERHADAP KINERJA AKADEMIK DI PERGURAN TINGGI.pdf," 2025, *JURNAL DEVELOPMENT*.

[2] Tubagus Raman Chili, Oki Dermawan, and Yetri Yetri, "Implementasi Sistem Informasi Manajemen Pendidikan dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan," *J. Sos. Hum. dan Pendidik.*, vol. 4, no. 1, pp. 691–701, 2025, doi: 10.55606/inovasi.v4i1.4571.

[3] U. Rosyidah, "Komunikasi Visual Storytelling Dalam Video Promosi Wisata Purwokerto," *Jisip-Unja*, vol. 9, no. 1, pp. 73–83, 2025.

[4] M. S. P. Leo Dwi Atmadja Putra, "Perancangan Media Multimedia Promosi Program Studi Teknik Informatika dan Sistem Informasi Universitas Bina Darma Menggunakan Metode MDLC," 2026.

[5] R. Gantino, D. Apriani, F. I. Ningrum, R. Fahrudin, K. A. Al-Farouqi, and B. N. Henry, "Video Storytelling as an Effective Strategy for College Brand Awareness," *ADI Bisnis Digit. Interdisiplin J.*, vol. 6, no. 2, pp. 191–203, 2025, doi: 10.34306/abdi.v6i2.1303.

[6] I. P. Cahyani and Y. Widianingsih, "1 , 2 1,2," vol. 8, no. 1, pp. 39–54, 2020.

[7] N. P. Cahyaningrum, H. Prasetya, and M. Mustiawan, "Storytelling Marketing Communication Dalam Membangun Engagement Pada Nano Influencer Tiktok @Tenscoffeeid," *J. Stud. Ilmu Sos. dan Polit.*, vol. 5, no. 1, pp. 101–117, 2025, doi: 10.35912/jasispol.v5i1.5004.

[8] H. P. Agung, L. A. Lubis, N. F. Pane, R. N. Rangkuti, O. M. Siregar, and A. M. Siregar, "Peran Storytelling Dalam Menyusun Dan Mempertahankan Identitas Brand Heritage Di Destinasi Wisata Tjong A Fie," *War. Dharmawangsa*, vol. 18, no. 3, pp. 865–878, 2024, doi: 10.46576/wdw.v18i3.4754.

[9] B. R. Nugraha and A. Sudrajat, "Pemanfaatan Animasi 2D Sebagai Media Promosi Politeknik TEDC Bandung Dengan Pendekatan Intellectual Property Ronda Man,"

Citiz. J. Ilm. Multidisiplin Indones., vol. 5, no. 4, pp. 1130–1137, 2025, doi: 10.53866/jimi.v5i4.972.

[10] R. F. N. Ayuni, A. M. Wijaya, and M. Il Badri, "Pengembangan Media Video Animasi Storytelling pada Pembelajaran IPS untuk meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas IX," *JIIP - J. Ilm. Ilmu Pendidik.*, vol. 8, no. 8, pp. 9862–9869, 2025, doi: 10.54371/jiip.v8i8.9078.

[11] Y. Nurendah, "Pelatihan Digital Marketing Dalam Mendukung Bauran Promosi UMKM Kota Bogor," *J. Abdimas Dedik. Kesatuan*, vol. 4, no. 2, pp. 123–132, 2023, doi: 10.37641/jadkes.v4i2.1643.

[12] M. Yudiawan, "Esensi Statistik Bagi Kebijakan Publik', ed. by In Media (Jakarta, 2014)adap Minat Beli Konsumen," *J. Ekon. dan Bisnis*, vol. 11, no. 3, pp. 815–823, 2022.

[13] Sutrisno and R. A. Sinanto, "The Effectiveness of Using Flipcharts as Health Promotion Media : Systematic Review," *J. Kesehat. Terpadu (Integrated Heal. J.*, vol. 13, no. 1, pp. 1–11, 2022.

[14] A. B. H. Yani Sri Mulyani, Taufik Wibisono, "http://stp-mataram.e-journal.id/JHI," vol. 11, no. 1, 2022.

[15] D. Novita, A. Herwanto, E. Cahyo Mayndarto, M. Anton Maulana, and H. Hanifah, "Penggunaan Media Sosial TikTok Sebagai Media Promosi Pemasaran Dalam Bisnis Online," *J. Minfo Polgan*, vol. 12, no. 2, pp. 2543–2550, 2023, doi: 10.33395/jmp.v12i2.13312.

[16] S. Kuntari, "Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran," *Pros. Semin. Nas. Fak. Tarb. dan Ilmu Kegur. IAIM Sinjai*, vol. 2, pp. 90–94, 2023, doi: 10.47435/sentikjar.v2i0.1826.

[17] A. A. Permatasari, D. C. Lolita, and C. C. Chotimah, "The Role of Digital Media in Health Promotion to Improve Public Health : Literature Review," *J. Zaitun J. Ilmu Kesehat.*, vol. 10, no. 2, pp. 1–4, 2023, [Online]. Available: https://journal.umgo.ac.id/index.php/Zaitun/article/view/2033?utm_source=chatgpt.com

[18] Junaidi and Maskur, “Pengaruh Promosi Media Digital dan Word Of Mouth Terhadap Keputusan Nasabah dalam Menggunakan BSI Mobile (Studi Kasus BSI KC Meulaboh Imam Bonjol),” *PENG J. Ekon. dan Manaj.*, vol. 2, no. 3, pp. 2888–2900, 2025, doi: 10.62710/1sxjf550.

[19] T. Supriatna, D. Juhandi, and R. Rasipan, “Promosi Media Sosial dan Literasi Digital Terhadap Kinerja Pemasaran yang di Moderasi Akses Fasilitas Digital,” *MASTER J. Manaj. Strateg. Kewirausahaan*, vol. 2, no. 2, pp. 167–178, 2022, doi: 10.37366/master.v2i2.481.

[20] M. Ghufron, A. Fazizah, and E. A. Alfianto, “Pendampingan Rancangan Strategi Brand Image Dan Promosi Media Digital (Study Kasus Pada CV . Kinarya Sumber Mandiri),” *Proficio*, vol. 5, pp. 881–886, 2024, [Online]. Available: http://ejournal.utp.ac.id/index.php/JPF/article/view/3284/520522028

[21] P. Dan, “PROMOSI DI MEDIA APLIKASI CANVA Abstrak PENDAHULUAN Usaha Mikro , Kecil , dan Menengah (UMKM) adalah usaha ekonomi di bidang penjualan atau perdagangan yang dikelola oleh perorangan atau badan usaha sesuai dengan standar yang tercantum dalam Undang-Unda,” vol. 02, pp. 308–317, 2023.

[22] 2)Nasar Buntu Laulita Jerly Engelina, “Mengimplementasikan Strategi Promosi atau Membangun Brand Image Media Digital Online PT. Naga Jaya Putra Batam,” *J. Pengabdi. Kpd. Masy. Nusant.* , vol. 3, no. 2, pp. 1264–1271, 2022.

[23] Sussanti Sussanti, Veronica Krisni Damayanti, and Mulyadi Amin, “Penerapan Pemasaran Digital Sebagai Media Promosi,” *CEMERLANG J. Manaj. dan Ekon. Bisnis*, vol. 4, no. 4, pp. 288–295, 2024, doi: 10.55606/cemerlang.v4i4.3278.

[24] F. Zahroh, A. Apriani, and Y. Afrilia, “Analisis Manfaat Media Audio Visual Animasi sebagai Bahan Pembelajaran Efektif untuk Anak Sekolah Dasar,” *J. Ilm. Penelit. Mhs.*, vol. 3, no. 1, pp. 633–644, 2025, [Online]. Available: https://ejurnal.kampusakademik.my.id/index.php/jipm/article/view/695

[25] J. Alfiani, M. Rasyid Ridha, F. Yunita, and R. Rosliana, “Penerapan Model Pengembangan Luther Dalam Pembuatan Video Promosi Kampus,” *J. Perangkat Lunak*, vol. 6, no. 2, pp. 341–350, 2024, doi: 10.32520/jupel.v6i2.3441.

[26] M. A. Ahmadi, M. Shobahiya, B. P. Prakosa, J. N. Hidayah, E. Sulistianingsih, and M. Surakarta, “STRATEGI PEMASARAN DIGITAL MENGGUNAKAN INFLUENCER MARKETING DALAM PEMBUATAN VIDEO PROMOSI OUTLET OLEH-OLEH Di Indonesia Pariwisata merupakan penunjang pendapatan domestik pada sektor informal , sekaligus penyumbang lapangan pekerjaan bagi angkatan Dikutip dari bruto pada sektor pariwisata saat itu hanya mencapai 2 , 4 %, Sektor pariwisata sangat terdampak oleh pandemic covid-19 , di daerah yang menggantungkan perekonmian pada kunjungan wisata sangat terpukul dan mengalami penurunan pendapatan . Referensi rujukan wisata di kabupaten Karanganyar Provinsi Jawa Tengah telah lama menjadi jujukan wisatawan karena memiliki banyak destinasi wisata yang menarik dan sebagai penopang perekonomian warganya . Industri wisata berkembang pesat mulai dari sektor perhotelan sampai kuliner , hal yang paling dicari ketika berkunjung ke sebuah tempat wisata adalah produk oleh-oleh khas daerahnya . Pengusaha yang banyak , menurut data dari Dinas Perdagangan Koperasi dan UMKM di,” vol. 02, no. 1, pp. 1–17, 2024.

[27] S. Asrita, “Pembuatan Video Klip sebagai Media Promosi Komunitas ‘ Ketjil Bergerak ’ Jurnal Abdimas Komunikasi dan Bahasa,” *J. Abdimas Komun. dan Bhs.*, vol. 2, no. 1, pp. 1–10, 2022.

[28] D. Lyanda, R. M. N. Halim, and F. Syakti, “Media Pembelajaran Animasi 3D Sistem Tata Surya Menggunakan Metode ADDIE,” *J. Teknol. Dan Sist. Inf. Bisnis*, vol. 5, no. 4, pp. 528–533, 2023, doi: 10.47233/jteksis.v5i4.1037.

[29] I. U. W. Mulyono, A. Susanto, K. Widyatmoko, and N. Kurnia Ningrum, “Digitalisasi Pelayanan Publik dan Digital Marketing ProdukUMKM Desa Karangpakel, Kec. Trucuk, Kab. Klaten,” *JNPMIK (Jurnal Nas. Pengabdi. Masy. Ilmu Komputer)*, vol. 2, no. 1, pp. 25-33`, 2023, doi: 10.12487/JNPMIK.v1i1.xxxxx.

[30] C. R. Amelia, H. Usman, and P. A. Wardhani, “Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Video Animasi 3D Berbasis Blender Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Kelas V,” *J. Holistika*, vol. 8, no. 1, p. 1, 2024, doi: 10.24853/holistika.8.1.1-10.

[31] A. Apryani, M. Zainul Rohman, and F. Metandi, “Implementasi Animasi 3D Pada Video Profil Ukm Jurnalistik Polnes Menggunakan Metode Mdlc,” *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.*, vol. 8, no. 6, pp. 11483–11490, 2024, doi: 10.36040/jati.v8i6.11521.

[32] Sultan, Samsudin, F. Yunita, and Ilyas, “Desain Software Interior Kamar,” *J. Selodang Mayang*, vol. 8, no. 3, pp. 231–239, 2022.

[33] C. R. Gunawan *et al.*, “BERBASIS BLENDER UNTUK MENDUKUNG SISTEM,” vol. 8, no. 1, pp. 266–274.

[34] A. Cahyani and K. Kunci, “Blender: Solusi Open-Source untuk Pembuatan dan Pengembangan 3D,” *J. Desain Komun. Vis.*, 2023.

[35] T. K. Umam and Z. Musliyana, “Perancangan Video Animasi 3D Virtual Sabang Kilometer Nol Menggunakan Blender 4.2 Design of a Virtual 3D Animation Video of Sabang Kilometer Zero With Blender 4.2,” *J. Informatics Comput. Sci.*, vol. 10, no. 1, pp. 41–47, 2024.

[36] M. R. Firsyawardana, R. K. Pratama, R. Andreas, S. A. Kriskartika, and S. Umaiyah, “Visual storytelling untuk promosi: Analisis semiotika Roland Barthes dalam Iklan ‘Gigih Raih Kemenangan Bersama BCA,’” *J. Ilmu Komun. UHO J. Penelit. Kaji. Ilmu Komun. dan Inf.*, vol. 10, no. 4, pp. 822–835, 2025, [Online]. Available: https://jurnalilmukomunikasi.uho.ac.id/index.php/journal/article/view/1805

[37] V. Afrilia, S. Zulaihati, and D. Kismayanti Respati, “Ekopedia : Jurnal Ilmiah Ekonomi,” *J. Ilm. Ekon.*, vol. 1, no. 2, pp. 450–458, 2025.

[38] I. K. Pasek, P. Jaya, P. Ratna, J. Sari, and K. S. Widiantari, “Pengaruh Konten Visual dan Storytelling pada Instagram dalam Meningkatkan Minat Kunjungan Konsumen ke Bendega Jimbaran,” vol. 9, no. 2, pp. 420–429, 2026.

[39] D. Solihin, D. I. Jaswita, and A. Ahyani, “Strategi Storytelling Marketing Sebagai Inovasi Promosi Produk Umkm Desa Situgadung di Era Digital,” *Amanah Mengabdi*, vol. 2, no. 2, pp. 61–66, 2025, doi: 10.70451/pkm.v2i2.691.

[40] A. Handayani, R. E. Putri, and M. Agustina, “Penulisan Naskah Video Promosi Pariwisata Berbasis Masyarakat : Studi Pengembangan Naskah Gelam Forest Fantasy Desa Pangkalan Benteng,” pp. 67–76, 2025.

[41] U. Gunadarma, “Studi Literatur : Merancang Design UI / UX untuk Pet Parents dalam Memelihara Hewan Peliharaan (Anjing dan Kucing) Menggunakan Metode Narrative

Review Emellika Rahmayana terhadap pet parents untuk merawat hewan peliharaan mereka dengan tepat , dengan de," vol. 1, no. 4, 2023.

[42] J. Seni, D. Budaya, B. Halim, A. W. Viatra, M. Ubaidillah, and N. Amalia, "Besaung," vol. 10, no. 03, pp. 651–675, 2025.

[43] K. Di, K. Padang, N. Azzhara, and E. Yanti, "Jurnal Penelitian Nusantara Redesain Media Promosi Untuk Meningkatkan Daya Saing Warung Menulis : Jurnal Penelitian Nusantara," vol. 1, pp. 989–998, 2025.

[44] K. Salsabila, S. Auliana, and B. Rakhim Setya Permana, "Rancangan Aplikasi Tour Virtual 3D Sebagai Media Pengenalan Diskominfo Kabupaten Serang Menggunakan Blender Dan Unity 3D," *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.*, vol. 9, no. 5, pp. 9049–9055, 2025, doi: 10.36040/jati.v9i5.15128.

[45] I. Mustaqim, S. T. Pd, and N. Kurniawan, ") Augmented Reality (ز سعلما هاج تا و ليصتح في للآا بسالحا ر رقم نم ةدحو في ينيسحلا دمحم معنملا دبع تنب اهم (Augmented Reality (ز سعلما عقاولا ت ينقت مادختسا رثأ هاج تا و ليصتح في للآا بسالحا ر رقم نم ةدحو في ت يونا ثلا تلحرلما ثابلاط ة بلاطلا دادعإ ين,*Fourth Int. Conf. Comput. Commun. Control Autom.*, vol. 31, no. June, pp. 36–48, 2016, [Online]. Available: https://www.medigraphic.com/pdfs/educacion/cem-2017/cem172y.pdf *2018* "

[46] M. Firdaus, "Desain dan Implementasi 3D Pada Osteologi Ikan Keureling (Tor Tambroides) Menggunakan Aplikasi Blender," 2023, [Online]. Available: https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/27894/1/Muhammad Firdaus%2C 180705019%2C FST%2C TI.pdf

[47] I. S. Pradana and G. D. Wahyudi, "Jurnal Hasil Penelitian dan Pengembangan (JHPP)," *J. Has. Penelit. dan Pengemb.*, vol. 3, no. 1, pp. 85–100, 2025, [Online]. Available: https://jurnalcendekia.id/index.php/jhpp

[48] A. Rachma, Tuti Iriani, and S. S. Handoyo, "Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement," *J. Pendidik. West Sci.*, vol. 1, no. 08, pp. 506–516, 2023, doi: 10.58812/jpdws.v1i08.554.

[49] F. N. Janah, H. Nuroso, and E. Isnuryantono, "Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media

Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Dasar, 11(1), 138-146," 2023.

[50] C. P. Citradevi, "Canva sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA: Seberapa Efektif? Sebuah Studi Literatur," *Ideguru J. Karya Ilm. Guru*, vol. 8, no. 2, pp. 270–275, 2023, doi: 10.51169/ideguru.v8i2.525.

[51] N. Wijaya, H. Irsyad, and A. Taqwiym, "Pelatihan Pemanfaatan Canva Dalam Mendesain Poster," *Fordicate*, vol. 1, no. 2, pp. 192–199, 2022, doi: 10.35957/fordicate.v1i2.2418.

[52] Y. Fransiska Mai Muri, R. Sumiharsono, and E. Triwahyuni, "Pemanfaatan Media Video Pembelajaran Berbasis Wondershare Filmora Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Tuna Grahita Ringan," *EDUKASIA J. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 4, no. 2, pp. 1847–1852, 2023, doi: 10.62775/edukasia.v4i2.514.

[53] A. R. Mahendra, Destrineli, and I. S. Pamela, "pengembangan multimedia interaktif berbasis website menggunakan wondershare filmora pada materi tumbuhan dan sumber kehidupan di bumi kelas IV SD," *J. Soc. Sci. Res.*, vol. 3, no. 2, pp. 2500–2513, 2023.