

DAFTAR PUSTAKA

- Adha, G. I. (2022, March 14). *Korelasi Antara Minat belajar Dan Hasil belajar Peserta Didik Pada KONSEP sistem reproduksi Pada Manusia (Studi Korelasi di Kelas XI MIPA SMA negeri 8 kota tasikmalaya Tahun Ajaran 2019/2020)*. Repositori Universitas Siliwangi. <http://repositori.unsil.ac.id/5104/>
- Balqis, S. B. (2015). *Perancangan Mobile application Pengenalan Masakan Khas Betawi Untuk remaja USIA 22 – 30 Tahun di Jakarta*. Repository. <https://repository.telkomuniversity.ac.id/pustaka/102033/perancangan-mobile-application-pengenalan-masakan-khas-betawi-untuk-remaja-usia-22-30-tahun-di-jakarta.html>
- Dinata, I. K. R. S., Swendra, C. G. R., & Sarjani, N. K. P. (2022). PENCIPTAAN KARYA MENGGUNAKAN ILUSTRASI DENGAN KONSEP ANALOGI. AMARASI: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL, 3(02), 116–122. Retrieved from <https://jurnal2.isi-dps.ac.id/index.php/amarasi/article/view/1694>
- Fatria, F. (2017). Penerapan media pembelajaran google drive dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra*, 2(1), 138–144. <https://doi.org/10.32696/ojs.v2i1.158>
- Fazriyah, N. N. A. P., Soedewi, S., & Resmadi, I. (2022). *Perancangan Purwarupa aplikasi Tentang Penggunaan produk sustainable and clean Beauty Pada remaja Perempuan di kota Bandung*. eProceedings of Art & Design. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/18805>
- Hasana, H. (2020). Upaya Peningkatan Minat Membaca karya sastra Peserta Didik man 3 kota jambi. *Jurnal Pendidikan Guru*, 1(2). <https://doi.org/10.47783/jurpendigu.v1i2.170>
- Mahfuzh, A. M. (2019, August 12). *Perancangan Informasi mitigasi GEMPA bumi untuk remaja melalui media Aplikasi Android*. Elibrary Unikom. <https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/2126/>

Masnuna, M., Wardani, N. I. K., & Kadiasti, R. (2020). *Desain aplikasi Salim Sebagai media Pembelajaran Untuk menanggulangi tindakan kenakalan remaja*. ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia.
<https://publikasi.dinus.ac.id/index.php/andharupa/article/view/3327/1861>

Matheus, J., & Selfina, E. (2015). *Peran Pembina remaja bagi perkembangan perilaku remaja di gereja kemah injil Indonesia Tanjung Selor Kalimantan Utara*. Jurnal Jaffray. <https://ojs.sttjaffray.ac.id/JJV71/article/view/3>

Monica, M., & Luzar, L. C. (2011). Efek Warna Dalam Dunia desain Dan Periklanan. *Humaniora*, 2(2), 1084. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i2.3158>

Oktiliani, I., & Sudianto, S. (2022). Penggunaan portal SIJUNJUNG.GO.ID Dalam Mewujudkan Sijunjung Smart city Pada Dinas komunikasi Dan Informatika Kabupaten Sijunjung Provinsi Sumatera Barat. *Jurnal Riset Mahasiswa Dakwah Dan Komunikasi*, 2(6). <https://doi.org/10.24014/jrmdk.v2i6.13216>

Sancaya, I. M., Swandi, I. W., & Artawan, C. A. (2022). Perancangan Stock illustration Bertema Beach holiday Di Florto studio. *AMARASI: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*, 3(02), 123–131. <https://doi.org/10.59997/amarasi.v3i02.1693>

Sakramen Baptisan anak. GKIMY Bandung. (2022, April 9).
<https://gkimy.or.id/web19/sakramen-baptisan-anak/>

Simanjuntak, Ramses, Krisnasari, F. ., & Netha Ratu Pa, J. . (2022). Pengaruh Kegiatan Rohani Terhadap Pertumbuhan Spiritual Siswa SMP Kristen Kalam Kudus Yogyakarta. *JURNAL TRANSFORMASI: Jurnal Teologi Dan Kepemimpinan*, 1(1), 107–135. Retrieved from <https://resources.stinti.ac.id/ojs/index.php/JT/article/view/17>

Sutisna, A. (2011). Model pembelajaran peer group Untuk Peningkatan Kemandirian Belajar Mahasiswa. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 24(XV), 113–127.
<https://doi.org/10.21009/pip.242.2>

Swandawidharma, Y. E., Bahruddin, M., & Yosep, S. P. (2016). *Perancangan Buku ilustrasi Karakter Jajanan tradisional Khas Surabaya Dengan teknik vektor guna meningkatkan Minat Anak Pada produk Lokal*. Jurnal Art Nouveau.
<https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/1736/>

