

### DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi Syaiful, S. (2022). Pelaksanaan Pembelajaran Di STAI Rakha Sebelum, Semasa Dan Sesudah Pandemi Covid-19.
- Ama, Jalius, dkk. 2008. Teknik Sepeda Motor Jilid 1 untuk SMK.
- Ansori, Z dan Yulmaini. 2019. Pelatihan Pengenalan Perangkat Keras Dan Perangkat Lunak Komputer Untuk Siswa-Siswi SDN 1 Desa Batu Tegi Kecamatan Air Nanningan. *Publika Pengabdian Masyarakat*. 1(1), 55-63.
- Arikunto, S. 2009. Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta : Rineka Cipta.
- Bagus, I., & Krisnawan, D. 2014. Rancang Bangun Game Edukasi “ Lawar Bali ” pada Platform Android. 2(1), 58–66.
- Dewi, N. K. C., Anandita, I. B. G., Atmaja, K. J., Aditama. P. W. 2018. Rancang Bangun Aplikasi Mobile Siska Berbasis Android. *Sintech Journal*. 1(2).
- Hanafi, H.F. dan Samsudin, K. (2012). Mobile Learning Environment System (MLES): The Case of Android- based Learning Application on Undergraduates Learning. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications (Volume 3 No 3)*. Hlm. 63-66. Diakses pada tanggal 8 Mei 2021.
- Irawan, E dan Suryo, T. 2017. Implikasi multimedia interaktif berbasis flash terhadap motivasi dan prestasi belajar matematika. *Jurnal Tardis Matematika*. Vol.10 No.1.
- Khan, M. E. dan Khan, F. 2012. A Comparative Study of White Box, Black Box and Grey Box Testing Techniques. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*. 3(6).
- Kurniawati, I. D dan Nita, S. 2018. Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif.
- Mayer, Richard. E. 2009. *Multimedia Learning*. Yogyakarta: PustakaPelajar.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Mustika, M., Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 121.

- Nielsen, J. 2006. Usability 101: Introduction to Usability.
- Novitasari, Dian. 2016. Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika & Matematika*.
- Prahara, A. Y & Hariguna, T. 2010. Rancang Bangun Game Pertempuran Lakon Wayang Sebagai Sarana Pengenalan Tokoh Pewayangan Indonesia. 3(1).
- Rizal, M., Mursalim, dan Kamaruddin. 2019. Rancang Bangun Game Edukasi Vocabulary English Menggunakan Metode MDLC. *Inspiration: Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*. 9(1), 75:80.
- Sari, P. M dan Zulfadewina. 2020. Pengembangan Panduan Praktikum Berbasis Keterampilan Proses Sains Pada Mata Kuliah Praktikum IPA SD. *Jurnal Pelita Pendidikan*. 8(1), 94-98.
- Salamah, U dan Khasanah, F. N. 2017. Pengujian Sistem Informasi Penjualan Undangan Pernikahan Online Berbasis Web Menggunakan Black Box Testing. *Information Management For Educators And Professionals*. 2(1), 35-46.
- Simarmata, J. 2010. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Sugiarto, Hari. 2018. Penerapan Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pengenalan Abjad Dan Angka. *Indonesian Journal on Computer and Information Technology*. 26-31.
- Sutopo, Hadi. 2008. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia*.
- Suyanto, M .2003. *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi.
- Vaughan, Tay. 2011. *Multimedia: Making It Work, 8th Edition*. New York: McGraw-Hill.
- V.R, S. K., & Shapiro, L. 2000. *Software quality: An overview from the perspective of total quality management*. <http://cs.umd.edu>.