

DAFTAR PUSTAKA

- Diah Kurniawati, I., & Sekreningsih Nita, dan. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. In *Journal of Computer and Information Technology E-ISSN* (Vol. 1, Issue 2).
- Hadi Sutopo, A. (2008). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia*.
- Intan Nurhasana. (2021). Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab. *Al-Fikru: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(2), 217–229. <https://doi.org/10.55210/al-fikru.v2i2.573>
- Irawan Edi, & Suryo Tatik. (2017). Implikasi Multimedia Interaktif Berbasis Flash Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika. *Beta Jurnal Tadris Matematika*, 10(1), 33.
- Johnson, K., & Smith, L. (2017). Applying the Multimedia Development Life Cycle to Design Effective E-Learning Programs. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*.
- Kadek, N., Dewi, C., Bagus, I., Anandita, G., Atmaja, K. J., Aditama, P. W., & Magister, P. S. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Mobile SISKAs Berbasis Android. In *SINTECH Journal | 100 SINTECH JOURNAL* (Vol. 1, Issue 2). Online.
- Kencanwaty, G., Febriyanti, C., & Irawan, A. (2021). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Matematika Realistik Berbasis Android Pada Materi Aljabar. *LINEAR: Journal of Mathematics Education*, 2, 25. <https://doi.org/10.32332/linear.v2i2.3746>
- Maulana, A., Rosalina, V., Safaah, E., Raya, J., Serang -Drangong, C., & Serang, K. (2020). IMPLEMENTASI TEKNOLOGI VIRTUAL TOUR PERPUSTAKAAN MENGGUNAKAN METODE PENGEMBANGAN MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE (MDLC). *Sistem Informasi*, 7(1), 1–6.
- Mayer Richard E. (2009). *Multimedia learning*. PustakaPelajar.
- 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.
- Pramesti, D. Y., & Arifin, R. W. (2020). Metode Multimedia Development Life Cycle Pada Media Pembelajaran Pengenalan Perangkat Komputer Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Students' Research in Computer Science*, 1(2), 109–122. <https://doi.org/10.31599/jsrscs.v1i2.400>
- Rizal, M., Informatika, T., & Akba, S. (2019). *Rancang Bangun Game Edukasi Vocabulary English Menggunakan Metode MDLC*.
- Rozi, F., & Kristari, A. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN FISIKA UNTUK SISWA KELAS XI DI SMAN 1 TULUNGAGUNG*.

- Sari PM, & Zulfadewina. (2020). Pengembangan Panduan Praktikum Berbasis Keterampilan Proses Sains pada Mata Kuliah Praktikum IPA SD. *Jurnal Pelita Pendidikan*, 8(1), 94–098.
- Septian, H., Hidayat, E. W., & Rahmatulloh, A. (2018). Aplikasi Pengenalan Bahasa Arab dan Inggris untuk Anak-Anak Berbasis Android. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 71. <https://doi.org/10.15575/join.v2i2.100>
- Shabrina, A. (2021). Pemanfaatan E-Marketplace sebagai Bentuk Pemberdayaan UMKM dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 2(1), 59–70.
- Sugiarto, H. (2018). Penerapan Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pengenalan Abjad Dan Angka. *IJCIT (Indonesian Journal on Computer and Information Technology)*, 3(1).
- Suyanto, M. (2003). *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Andi.
- Tay Vaughan. (2011). *New York Chicago San Francisco Lisbon London Multimedia: Making It Work*.
- Triyono, A., & Najib Dwi Satria, M. (2021). *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA) APLIKASI PEMBELAJARAN BIOLOGI TENTANG TANAMAN BERBASIS AUGMENTED REALITY UNTUK KELAS XI*. 2(4), 501–513. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- Wibowo, T., & Loren, S. (2021). Perancangan dan Implementasi Media Pembelajaran Aplikasi Desain Grafis dengan Menggunakan Augmented Reality. *CoMBInES - Conference on Management, Business, Innovation, Education and Social Sciences*, 1(1), 728–736.
- Wiwini Wihartini, & Tri Ferga Prasetyo. (2021). *VISUALISASI PROSEDUR KEGIATAN KERJA PRAKTEK BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE MDLC*.
- Wulur, H. W., Sentinuwo, S., & Sugiarto, B. (2015). Aplikasi Virtual tour Tempat Wisata Alam di Sulawesi Utara. *E-Journal Teknik Informatika*, 6(1).
- Yoga Prahara, A., & Hariguna, T. (2010). *48 Rancang Bangun Game Pertempuran Lakon Wayang Sebagai Sarana Pengenalan Tokoh Pewayangan Indonesia* (Vol. 3, Issue 1).