

DAFTAR PUSTAKA

- Ikhsan A. (2013). Aplikasi Multimedia Tentang Kumpulan Doa Sehari-hari Anak Islam Berbasis Macromedia Flash.
- Victor M. (2015). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Jaringan Dasar Komputer Berbasis Multimedia Interaktif dengan Metode Learning the Actual Object.
- ATW (2014). Wisata Bandung Museum Geologi Bandung, website: <https://anekatempatwisata.com/wisata-bandung-museum-geologi-bandung/>
- Vaughan, Tay. (2011). Multimedia: Making it Work, 8th Edition. The McGraw Hill, Singapore.
- Adam F. (2014). Aplikasi Multimedia Interaktif Pembelajaran Membaca, Menulis, Berhitung (Calistung).
- Samsul A., Ronny M. A., Nani S. (2019). Perancangan Game Quiz Try Out Jenjang Sekolah Dasar Berbasis Android.
- Nuthfi Odiansyah O. (2020). Rancang bangun Game Edukasi Quiz Interaktif Bahasa Inggris dengan Menerapkan Berbasis Android.
- Afif Fatchur R., Rahman, A. F. (2017). Pengembangan Permainan Edukasi KATELU (Klasifikasi Komponen Komputer) Berbasis Android dengan Tools Unity 3D Game Engine.
- Dewi, G.P.F. (2012). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis Macromedia Flash. Tugas Akhir, Teknik Informatika, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Juleon, (2018). Perancangan Media Pembelajaran Video Scribe Sastra Indonesia Dengan Menggunakan Metode MDLC.
- Riyanto, Singgih S. R. (2015). Pemanfaatan Augmented Reality Pada Media Pembelajaran Interaktif Peredaran Planet.
- Mustika, (2018). Rancang Bangun Aplikasi Sumsel Museum Berbasis Mobile Menggunakan Metode Pengembangan Multimedia Development Life Cycle (MDLC).
- Kiki, (2016). Animasi Interaktif Pengenalan Hewan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini.
- Rio Andriat K., (2018). Implementasi Model Pengembangan Sistem GDLC dan Algoritma Linear Congruential Generator Pada Game Puzzle.
- Rahmat, (2018). Game Edukasi Pengenalan Tumbuhan Hijau Untuk Sekolah Dasar.

Nurhadryani Y, (2013). Pengujian Usability untuk meningkatkan Antarmuka Aplikasi Mobile.

Sauro J, James RL. (2012). Standarized usability questionnaires. Quantifying The User Experience. Elseveir. DOI: 10.1016/B978-0-12-384968-7.00008-4.