

DAFTAR PUSTAKA

- [1] P. W. Saputra and I. G. D. Gunawan, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital Dalam Upaya Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Di Masa Covid-19," *IAHN-TP Palangka Raya*, no. 3, pp. 86–95, 2021, [Online]. Available: <https://prosiding.iahntp.ac.id>
- [2] M. R. Saputra, K. E. Wardhana, R. Effendy, R. Muthmainnah, and T. A. Anastasya, "Penggunaan Video Animasi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar," *Indonesian Journal of Islamic Education Studies (IJIES)*, vol. 4, no. 1, pp. 85–102, Jul. 2021, doi: 10.33367/ijies.v4i1.1535.
- [3] F. S. Abdullah and T. N. H. Yuniarta, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Trigo Fun Berbasis Game Edukasi Menggunakan Adobe Animate Pada Materi Trigonometri," *Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Univ. Muhammadiyah Metro*, vol. 7, no. 3, pp. 434–443, 2018.
- [4] I. Rohmawati, Sudargo, and I. Menariant, "Pengembangan Game Edukasi Tentang Budaya Nusantara 'TANARA' Menggunakan Unity 3D Berbasis Android," *JURNAL SISTEM INFORMASI DAN TEKNOLOGI*, vol. 2, no. 2, pp. 174–184, Dec. 2019, [Online]. Available: <http://www.jurnal.umk.ac.id/sitech>
- [5] R. R. Pradana and A. Surahman, "Perancangan Aplikasi Game Fighting 2 Dimensi Dengan Tema Karakter Nusantara Berbasis Android Menggunakan Construct 2," *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 1, no. 2, pp. 234–244, Dec. 2020, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- [6] R. Wulandari, H. Susilo, and D. Kuswand, "Penggunaan Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi Untuk

- Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan*, vol. 2, no. 8, pp. 1024–1029, 2017, [Online]. Available: <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>
- [7] S. R. Dew and H. Haryanto, “Pengembangan multimedia interaktif penjumlahan pada bilangan bulat untuk siswa kelas IV sekolah dasar,” *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, vol. 9, no. 1, p. 9, Jun. 2019, doi: 10.25273/pe.v9i1.3059.
- [8] N. Deliany, A. Hidayat, and Y. Nurhayat, “Penerapan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik di Sekolah Dasar,” *EDUCARE*, vol. 17, no. 2, pp. 90–97, 2019.
- [9] M. P. Kumalasani, “Kepraktisan Penggunaan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD,” *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, vol. 2, no. 1A, pp. 1–11, 2018, [Online]. Available: <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JBPD>
- [10] E. Susilawati, “Rancangan Pengembangan Metode Pembelajaran Multimedia Interaktif Bahasa Inggris Melalui Adobe Flash Untuk Siswa Sekolah Dasar,” *JATI*, vol. 7, no. 2, pp. 45–56, 2017.
- [11] T. Werdiningsih, M. B. Triyono, and N. W. A. Majid, “Interactive Multimedia Learning based on Mobile Learning for Computer Assembling Subject using the Principle of Multimedia Learning (Mayer),” *International Journal of Advanced Science and Technology*, vol. 28, no. 16, pp. 711–719, 2019.
- [12] I. Ayuningtyas, M. A. Fadhillah, and R. W. Arifin, “Media Pembelajaran Mengenal Hewan Dalam Bahasa Inggris Berbasis Multimedia Interaktif,” *Jurnal Penelitian Ilmu Komputer, System Embedded & Logic*, vol. 6, no. 1, pp. 85–94, 2018.

- [13] N. L. P. Susantini and M. R. Kristiantari, "Media Flashcard Berbasis Multimedia Interaktif untuk Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, vol. 9, no. 3, pp. 439–448, 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/index>
- [14] M. O. Bella, A. Prambayun, and P. Maharani, "Multimedia Interaktif Pengenalan Nama Buah Dalam Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini," *MDP STUDENT CONFERENCE (MSC)*, vol. 1, no. 1, pp. 614–621, 2022.
- [15] R. G. P. Panjaitan, Titin, and N. N. Putri, "Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan di Kelas XI SMA," *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, vol. 8, no. 1, pp. 141–151, Jun. 2020, doi: 10.24815/jpsi.v8i1.16062.
- [16] I. D. Kurniawati and S. Nita, "Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa," *Journal of Computer and Information Technology E-ISSN*, vol. 1, no. 2, pp. 68–75, Feb. 2018, Accessed: Feb. 16, 2025. [Online]. Available: <http://ejournal.unipma.ac.id/index.php/doubleclick>
- [17] N. A. Sakiah and K. N. S. Effendi, "Analisis Kebutuhan Multimedia Interaktif Berbasis PowerPoint Materi Aljabar Pada Pembelajaran Matematika SMP," *JP3M (Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika)*, vol. 7, no. 1, pp. 39–48, Apr. 2021, doi: 10.37058/jp3m.v7i1.2623.
- [18] M. T. Prihandoyo, "Unified Modeling Language (UML) Model Untuk Pengembangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web," *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT (JPIT)*, vol. 3, no. 1, pp. 126–129, Jan. 2018, doi: <https://doi.org/10.30591/jpit.v3i1.765>.

- [19] M. Sumiati, R. Abdillah, and A. Cahyo, "Pemodelan UML untuk Sistem Informasi Persewaan Alat Pesta," *JURNAL FASILKOM*, vol. 11, no. 2, pp. 79–86, Aug. 2021, doi: <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2673>.
- [20] E. Elisa and N. Azwanti, "Rekayasa Perangkat Lunak Untuk Jasa Pindah Berbasis Web," *Rang Teknik Journal*, vol. 2, no. 2, pp. 270–278, May 2019, doi: 10.31869/rtj.v2i2.1430.
- [21] L. Y. Hastini, R. Fahmi, and H. Lukito, "Apakah Pembelajaran Menggunakan Teknologi dapat Meningkatkan Literasi Manusia pada Generasi Z di Indonesia?," *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, vol. 10, no. 1, pp. 12–28, 2020, doi: 10.34010/jamika.v10i1.
- [22] G. Vidiapangestika, W. Wikusna, and A. Hermansyah, "Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Murid Sekolah Dasar Berbasis Android English Learning Application For Elementary School Student Based On Android," *e-Proceeding of Applied Science*, vol. 3, no. 3, pp. 1558–1575, 2017.
- [23] S. Purwanti and R. Astuti, "Application of the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) Methodology to Build a Multimedia-Based Learning System," *Budapest International Research and Critics Institute-Journal (BIRCI-Journal)*, vol. 5, no. 1, pp. 2498–2506, 2022, doi: 10.33258/birci.v5i1.3856.
- [24] F. Alfiansyah and S. L. M. Sitio, "Implementasi Metode Multimedia Development Life Cycle (Mdlc) Pada Aplikasi Edukasi Interaktif Pengenalan Mental Health Kepada Masyarakat Berbasis Mobile," *Jurnal Ilmu Komputer dan Pendidikan*, vol. 1, no. 1, pp. 6–16, 2022, [Online]. Available: <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/logic>
- [25] M. F. Febriansyah and Sumaryana Yusuf, "Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Sekolah Dasar Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC),"

- INFORMATICS AND DIGITAL EXPERT (INDEX)*, vol. 3, no. 2, pp. 61–68, Nov. 2021, [Online]. Available: <https://e-journal.unper.ac.id/index.php/informatics>
- [26] K. Lee and Herman, “Penerapan Metode MDLC Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Untuk Mengenal Jenis-Jenis Sambal Indonesia,” *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, vol. 2, no. 6, Nov. 2023.
- [27] H. Sugiarto, “Penerapan Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pengenalan Abjad Dan Angka,” *IJCIT (Indonesian Journal on Computer and Information Technology)*, vol. 3, no. 1, May 2018.
- [28] Y. H. K. Admaja, A. B. Kusdinar, and A. A. Sunarto, “Penerapan Multimedia Development Life Cycle dalam Pengembangan Media Visualisasi Pembelajaran Interaktif,” *Jutisi: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, vol. 9, no. 3, pp. 25–32, Dec. 2020.
- [29] M. Yusuf and Y. Astuti, “System Usability Scale (SUS) Untuk Pengujian Usability Pada Pijar Career Center,” *Komputika : Jurnal Sistem Komputer*, vol. 9, no. 2, pp. 131–138, Oct. 2020, doi: 10.34010/komputika.v9i2.2873.
- [30] G. E. T, Sudirman, and Afifah, “Implementasi Black Box Testing Pada Website Extraordinary,” *Jurnal KHARISMA Tech*, vol. 17, no. 1, pp. 135–148, Mar. 2022, doi: <https://doi.org/10.55645/kharismatech.v17i1.212>.
- [31] S. Nidhra and J. Dondeti, “Black Box and White Box Testing Techniques - A Literature Review,” *International Journal of Embedded Systems and Applications*, vol. 2, no. 2, pp. 29–50, Jun. 2012, doi: 10.5121/ijesa.2012.2204.
- [32] M. T. Abdillah, I. Kurniastuti, F. A. Susanto, and F. Yudianto, “Implementasi Black box Testing dan Usability Testing pada Website Sekolah MI Miftahul Ulum Warugunung Surabaya,”

Jurnal Ilmu Komputer dan Desain Komunikasi Visual, vol. 8, no. 1, pp. 234–242, Jul. 2023.

- [33] P. K. Ayuningtyas, D. A. WP, and P. Rachmadi, “Performance And Functional Testing With The Black Box Testing Method,” *International Journal of Progressive Sciences and Technologies (IJPSAT)*, vol. 39, no. 2, pp. 212–218, 2023, [Online]. Available: <http://portal.perbanas.id>.
- [34] M. E. Khan and F. Khan, “A Comparative Study of White Box, Black Box and Grey Box Testing Techniques,” *IJACSA International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, vol. 3, no. 6, pp. 12–15, 2012, [Online]. Available: www.ijacsa.thesai.org
- [35] A. W. Soejono, A. Setyanto, and A. F. Sofyan, “Evaluasi Usability Website UNRIYO Menggunakan System Usability Scale (Studi Kasus: Website UNRIYO),” *JTI Respati (Jurnal Teknologi Informasi Respati)*, vol. 13, no. 1, 2018, doi: <https://doi.org/10.35842/jtir.v13i1.213>.
- [36] E. Kurniawan, Nofriadi, and A. Nata, “Penerapan System Usability Scale (SUS) Dalam Pengukuran Kebergunaan Website Program Studi Di STMIK Royal,” Feb. 2022. [Online]. Available: <http://jurnal.goretanpena.com/index.php/JSSR>
- [37] M. M. Azis, Martanto, and U. Hayati, “Analisis Usability Testing Menggunakan Metode System Usability Scale Pada Aplikasi Open Data Kabupaten Cirebon,” 2023.
- [38] M. A. Adeoye, “Review of Sampling Techniques for Education,” *ASEAN Journal for Science Education*, vol. 2, no. 2, pp. 87–94, Apr. 2023, [Online]. Available: <https://ejournal.bumipublikasinusantara.id/index.php/ajsed>
- [39] B. Antoro, “Analisis Penerapan Formula Slovin Dalam Penelitian Ilmiah: Kelebihan, Kelemahan, Dan Kesalahan Dalam Perspektif Statistik,” *Jurnal Multidisiplin Sosial*

Humaniora, vol. 1, no. 2, pp. 53–63, Oct. 2024, doi:
<http://dx.doi.org/10.70585/jmsh.v1i2.38>.