

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Rusdiansyah, S., & Leonard, L. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Motion Graphic Matematika Berbasis Android Pada Siswa Kelas V Sd Semester 1. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 7(2), 135-144.
- [2] Damayanti, Erlina. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa Berdasarkan gaya belajar. *Terampil: Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 9(3), 639-645.
- [3] Odum, E.P. (1963) *Ecology*. Holt, Rinehart & Winston, Inc., New York.
- [4] Rosch. (1996) *Easy Way To Understand The Multimedia*. Bostom: Allyn and Bacom.
- [5] Binanto, Iwan (2010). *Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi.
- [6] Alfrina et al. (2018), Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Ekosistem Berbasis Mobile. *Terampil: Jurnal Sains dan Teknologi, Universitas Manado*, 1(1).
- [7] Risyah et al. (2019), Pengembangan Game Edukasi Mobile Makhluk Hidup Kelas Reptilia Untuk Siswa/siswi SMP. *Terampil: Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika*, 8(2).
- [8] Hedges, Geoff. 2017. "What is Concept Design in Product Development", <https://www.ptc.com/en/blogs/cad/what-is-concept-design>, diakses pada 17 Agustus 2022 pukul 10.30.
- [9] Oka, G. P. A. (2021). *Media dan Multimedia Pembelajaran* (F. D. Ramadhani (ed.); 1st ed.). Pacal Books.
- [10] Hakim, B. R., & Haryudo, S. I. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Animasi Flash Pada Standar Kompetensi Memasang Instalasi Penerangan Listrik Bangunan Sederhana Di Smk Walisongo 2 Gempol. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 03(01), 15–21.
- [11] Dan, K. P. (2022). Jenis-Jenis Multimedia interaktif. SPada Kemendikbud. [https://lmsspada.kemdikbud.go.id/pluginfile.php/79755/mod_resource/content/2/Materi_Jenis-Jenis MPI.pdf](https://lmsspada.kemdikbud.go.id/pluginfile.php/79755/mod_resource/content/2/Materi_Jenis-Jenis_MPI.pdf), diakses pada 17 Agustus 2022 pukul 12.47.
- [12] Sumarto, Saroyo and Koneri, Roni (2016) *Ekologi Hewan*. CV. Patra Media Gravindo, Bandung.

- [13] Wilbert O. Galitz, *The Essential Guide to User Interface Design*. Canada: Wiley Publishing, Inc, 2007.
- [14] Nielsen, J., Molich, R., Snyder, C., & Farrell, S. (2000). *E-commerce user experience*. *Nielsen Norman Group*.
- [15] Roedavan, Rickman & P., Bambang & Sujana, Aprianti. (2022). MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE (MDLC). *Multimedia Engineering Technology, School of Applied Science, Telkom University, Bandung*.
- [16] M. S. J. T. Andreas Hinderks, "User Experience Questionnaire," [Online]. Available: <https://www.ueq-online.org/>. [Accessed 24 27 2022].
- [17] M. S. R. Y. K. I. Y. U. a. B. P. H. B. Santoso, "Measuring User Experience of the Student-Centered e-Learning Environment," *Journal of Educators Online*, vol. 13, no. 1, pp. 142-166, 2016.