

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Q. Nadhifah, "E-Book Dalam Sistem Pendidikan 4.0 di Indonesia Pada Tingkat Pendidikan Tinggi Era Covid-19," *Jurnal TIK dalam Pendidikan*, vol. 9, no. 1, pp. 41–51, 2022.
- [2] T. Widaningsing, P. Widyawati, A. Shodiq, and A. Zayadi, "Revolusi Industri 4.0 Dan Pendidikan Anak Usia Dini Untuk Generasi Alfa: Sebuah Telaah," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, vol. 2, no. 1, pp. 315–323, 2019.
- [3] K. H. Y. W. Geni, I. K. Sudarma, and L. P. P. Mahadewi, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berpendekatan CTL Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD," *Jurnal Edutech Undiksha*, vol. 8, no. 2, pp. 1–16, 2020, doi: 10.23887/jeu.v8i2.28919.
- [4] U. E. E. Rasmani, S. Wahyuningsih, N. E. Nurjanah, J. Jumiatmoko, Y. K. W. Widiastuti, and P. Agustina, "Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Guru PAUD," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 1, pp. 10–16, 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i1.3480.
- [5] N. W. Aryani and D. P. Ambara, "Video Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Aspek Kognitif Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, vol. 9, no. 2, pp. 252–260, 2021, doi: 10.23887/paud.v9i2.36043.
- [6] T. Setiadi and L. R. Haidar, "Media Edukasi Interaktif Berbasis Mobile Learning Untuk Anak Usia Dini," *SEMNASTEKMU 2021*, vol. 1, no. 1, pp. 58–64, 2021.
- [7] F. Wahyuni and S. M. Azizah, "Bermain dan Belajar pada Anak Usia Dini," *Al-Adabiya: Jurnal Kebudayaan dan Keagamaan*, vol. 15, no. 1, pp. 159–176, 2020, doi: 10.37680/adabiya.v15i01.257.
- [8] S. Suryani, A. Alfiah, M. Zein, and Z. Amir MZ, "Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif terhadap Literasi dan Karakter Siswa Pada Tema 9 Materi Energi di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Pekanbaru," *Instructional Development Journal*, vol. 3, no. 2, pp. 113–127, 2020, doi: 10.24014/idj.v3i2.11792.
- [9] N. L. Purnamasari, "Metode ADDIE pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash pada Mata Pelajaran TIK," *Jurnal PENA SD*, vol. 5, no. 1, pp. 23–31, 2019.
- [10] L. Dwi Yuniawati and M. Syariffudien Zuhrie, "Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Penerapan Sistem Radio Dan Televisi di SMK Negeri 3 Surabaya," *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, vol. 8, no. 2, pp. 161–167, 2019.
- [11] A. Saropi and Riwinoto, "Pembuatan 3D Motion Graphic Objek Wisata Tanjungriau Fisherism Menggunakan Aspek Spatial, Temporal, Live Action, Dan Typography," *Journal of Applied Multimedia and Networking (JAMN)*, vol. 3, no. 2, 2019.
- [12] Y. A. P. Maharani, "Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode MDLC Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII Di MTS Negeri 1 Konawe Utara," vol. 22, no. 3, pp. 207–218, 2023.
- [13] A. T. Devega and Jusmiati, "Perancangan Media Pengenalan Program Studi Menggunakan Motion Graphic (Studi Kasus Di Fakultas Teknik)," *JR: Jurnal Responsive Teknik Informatika*, vol. 6, no. 1, pp. 42–47, 2022, doi: 10.36352/jr.v6i01.
- [14] 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," *Journal of Computer Science and Visual Communication*

- Design*, vol. 8, no. 1, pp. 234–242, 2023, doi: 10.55732/jikdiskomvis.v8i1.897.
- [15] R. R. Pradana and T. Widodo, “Rancang Bangun Aplikasi 2 Dimensi Dengan Construct 2 Game Fighting Karakter Nusantara Berbasis Android,” *Jurnal Edukasimu*, vol. 1, no. 1, pp. 1–12, 2021.
 - [16] A. Link, “Putera Tunas Bangsa.” [Online]. Available: <https://puteratunasbangsa.web.id/>
 - [17] M. G. Wiguna and I. Tarmawan, “Perancangan Informasi Melalui Media Collectible Cards Hewan Purba Zaman Mesozoikum,” *DIVAGATRA - Jurnal Penelitian Mahasiswa Desain*, vol. 2, no. 1, pp. 78–92, 2022, doi: 10.34010/divagatra.v2i1.6700.
 - [18] Suhendi, *Multimedia Interaktif menggunakan Unity 2D*, Pertama. Jakarta Selatan: Nurul Fikri Press, 2022.
 - [19] Syamsiani, “Peran Multimedia untuk Pembelajaran dan Berbagai Bidang di Sekolah Dasar,” *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, vol. 2, no. 3, pp. 61–70, 2022, doi: 10.55606/khatulistiwa.v2i3.433.
 - [20] L. Melian and F. N. Fauzan, “Application of Web-Based in Product Distribution using Unified Modelling Language,” *IOP Conf Ser Mater Sci Eng*, vol. 1, no. 1, pp. 1–7, 2020, doi: 10.1088/1757-899X/879/1/012024.
 - [21] Munawar, *Analisis Perancangan Sistem Berorientasi Objek Dengan UML*, Kedua. Bandung: Informatika Bandung, 2021.
 - [22] M. Christina, J. Sanjaya, R. Selamat, S. Tinggi, M. Informatika, and K. Likmi, “Analisis Dan Perancangan Game Edukasi Kimia Adventure Of Little Alchemist,” *Media Informatika*, vol. 21, no. 3, 2022.
 - [23] J. Fredy and R. Harman, “Perancangan Sistem Informasi Persediaan Stok Barang Pada Gudang PT Bank Negara Indonesia Persero (TBK),” *Jurnal Comasie*, vol. 05, no. 02, pp. 81–89, 2021.
 - [24] Herfandi and I. Amdin, “Implementation of Information System Based on Website as Introduction to Sumbawa’s Typical Sakeco Oral Literature,” *Ultima Infosys : Jurnal Ilmu Sistem Informasi*, vol. 13, no. 1, 2022.
 - [25] D. Aldo, M. Ilmi, and H. Hariselmi, “Pengembangan Multimedia Interaktif Hewan Berbisa dengan Metode *Multimedia Development Life Cycle*,” *Journal of Information System Research (JOSH)*, vol. 4, no. 2, pp. 364–373, 2023, doi: 10.47065/josh.v4i2.2669.
 - [26] S. Fauziah, “Perancangan UI/UX Sistem Informasi Pengelolaan Perumahan Klaster Villa Gading Mayang Kota Jambi Berbasis Android Menggunakan Metode Design Thinking,” 2023.
 - [27] A. Nugroho, D. R. Sari, H. D. Permana, and R. S. Negara, *Rancang Bangun Aplikasi Inventory Berbasis Web Dengan Menggunakan Model MVC*, Pertama. Jakarta: GUEPEDIA, 2021.
 - [28] T. Wahyuningrum, *Buku Referensi Mengukur Usability Perangkat Lunak*, Pertama. Yogyakarta: Deepublish, 2021.
 - [29] P. Studi Manajemen Informatika Politeknik Palcomtech, J. Basuki Rahmat No, and B. Palembang, “Rancang Bangun Aplikasi Sumsel Museum Berbasis Mobile Menggunakan Metode Pengembangan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC),” vol. 8, no. 1, 2019.
 - [30] T. Menora, C. H. Primasari, Y. P. Wibisono, T. A. P. Sidhi, D. B. Setyohadi, and M. Cininta, “Implementasi Pengujian Alpha dan Beta Testing pada Aplikasi Gamelan Virtual Reality,” 2023.
 - [31] M. Ehmer Khan and F. Khan, “A Comparative Study of White Box, Black Box and Grey Box Testing Techniques,” *International Journal of Advanced Computer*

- Science and Applications*, vol. 3, no. 6, pp. 12–15, 2019, doi: 10.14569/ijacsa.2012.030603.
- [32] A. R. Bahtiar, R. D. Ramadhani, N. Anto, and B. L. Muna, “Pengguna Acceptance Test Aplikasi Mobile SI CANTIK BANGSA untuk Pencatatan Kesetaraan Gender dalam Pembangunan Desa,” *JITU: Journal Informatic Technology And Communication*, vol. 8, no. 1, pp. 1–10, May 2024, doi: 10.36596/jitu.v8i1.1376.
 - [33] J. Rubin and D. Chisnell, *Handbook of Usability Testing, Second Edition: How to Plan, Design, and Conduct Effective Tests*, 2nd ed. Indianapolis: Wiley Publishing, 2008.
 - [34] J. Nielsen, *Usability Engineering*, 1st ed. California: Academic Press, 2002.
 - [35] E. Pujastuti and A. D. Laksito, “Usability Testing on QR Code Scanner Application for Lecture Presence,” 2020.
 - [36] Veni Manik, C. Hetty Primasari, Yohanes Priadi Wibisono, and Aloysius Bagas Pradipta Irianto, “Investigasi Usability pada Aplikasi Mobile Pembiayaan Mobil di Indonesia,” *Jurnal Sains dan Informatika*, vol. 7, no. 1, pp. 1–10, Mar. 2021, doi: 10.34128/jsi.v7i1.286.
 - [37] J. Sauro, “The Users is in the Numbers,” *ACM Interactions*, vol. 13, no. 6, Nov. 2006.
 - [38] R. F. Aris, “Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Pahlawan Nasional Indonesia Berbasis Role Playing Game (Rpg) Dengan Metode Game Development Life Cycle (Studi Kasus: Sd Negeri 3 Derik),” Institut Teknologi Telkom Purwokerto, Purwokerto, 2022.
 - [39] A. Joshi, S. Kale, S. Chandel, and D. Pal, “Likert Scale: Explored and Explained,” *Br J Appl Sci Technol*, vol. 7, no. 4, pp. 396–403, Jan. 2019, doi: 10.9734/bjast/2015/14975.
 - [40] U. Ependi, T. B. Kurniawan, and F. Panjaitan, “System Usability Scale Vs Heuristic Evaluation: a Review,” *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*, vol. 10, no. 1, pp. 65–74, 2019, doi: 10.24176/simet.v10i1.2725.
 - [41] Ito Setiawan, Zulfa Ummu Hani, Serli Serli, Syawalia Rahayu, and Wini Audiana, “Evaluasi Kegunaan Website Mahasiswa Universitas Amikom Purwokerto Menggunakan Metode Usability Testing,” *Merkurius: Jurnal Riset Sistem Informasi dan Teknik Informatika*, vol. 2, no. 6, pp. 119–130, Oct. 2024, doi: 10.61132/merkurius.v2i6.426.
 - [42] S. Mikroskil, J. Sistem Informasi, and S. Mikroskil, “Mengukur Tingkat Pemahaman Pelatihan PowerPoint Menggunakan Quasi-Experiment One-Group Pretest-Posttest,” *July*, vol. 20, pp. 1–5, 2019.
 - [43] S. N. Huda and M. F. Ramadhan, “Designing Educational Game to Increase Environmental Awareness,” *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, vol. 16, no. 15, pp. 181–193, 2021, doi: 10.3991/ijet.v16i15.22661.
 - [44] T. V. Febriane, “Keefektifan Media Pembelajaran Adobe Animate CC Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SDN Poncol 01 Kota Pekalongan,” *Ilmu Pendidikan, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Semarang*, vol. 10, p. 131, 2019.
 - [45] J. Enterprise, *Panduan Adobe Illustrator*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2020.