

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, F. S., & Yunianta, T. N. H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Trigo Fun Berbasis Game Edukasi Menggunakan Adobe Animate Pada Materi Trigonometri. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 7(3), 434. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v7i3.1586>
- Anggreini, N. L., & Putra, I. P. (2022). Aplikasi Pembelajaran Ilmu Tajwid Berbasis Mobile. *Jurnal Informasi Dan Komputer*, 10(1), 44–49. <https://doi.org/10.35959/jik.v10i1.300>
- Cholifah, S. N., Rahayu, W., & Meiliasari, M. (2021). Pengembangan Aplikasi Berbasis Android menggunakan Adobe Animate CC dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) sebagai Media Pembelajaran pada Materi Bentuk Aljabar untuk Siswa SMP Kelas VII. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah*, 5(1), 64–73. <https://doi.org/10.21009/jrpms.051.08>
- Firdaus, M. A., Husain, A., Citra, A., & Dwi, D. (2022). *Perancangan Learning Management System Berbasis Android*. 80.
- Julianto, S., & Setiawan, S. (2019). Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Tiket Bus Pada Po. Handoyo Berbasis Online. *Simatupang, Julianto Sianturi, Setiawan*, 3(2), 11–25. <https://journal.amikmahaputra.ac.id/index.php/JIT/article/view/56/48>
- Khulsum, U., Hudiyono, Y., & Sulistyowati, E. D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen Dengan Media Storyboard Pada Siswa Kelas X Sma. *DIGLOSLIA : Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v1i1.pp1-12>
- Megawati, M. (2020). Media Pembelajaran Interatif Seni Budaya Pada Smk Db 4 Kota Jambi. *Jurnal Akademika*, 103–107.
- Moh. Syarif Hidayat Affandi, Haryo Guritno, V. K. B. (2015). Film Dokumenter “Empu Besi Yang Hampir Punah.” *Smart Comp :Jurnalnya Orang Pintar Komputer*, 3(1).
- Nurhadiyan, T., & Arisona, E. (2017). *Futsal Berbasis Android*. 4(2).
- Prastyo, I. S., & Hartono, H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Adobe Animate Cc Pada Materi Gerak Parabola. *Phenomenon : Jurnal Pendidikan MIPA*, 10(1), 25–35. <https://doi.org/10.21580/phen.2020.10.1.6854>
- Rachmawati Lucitasari, D., & Shodiq Abdul Khannan, M. (2019). Designing Mobile Alumni Tracer Study System Using Waterfall Method: an Android Based. *International Journal of Computer Networks and Communications Security*, 7(9), 196–202. www.ijncs.org
- Sandfreni, S., Ulum, M. B., & Azizah, A. H. (2021). Analisis Perancangan Sistem

- Informasi Pusat Studi Pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Esa Unggul. *Sebatik*, 25(2), 345–356. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v25i2.1587>
- Saripuddin, Haris, A., & Nurhadi. (2014). Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Seni Budaya Berbasis Multimedia Pada Smp Db 1 Kota Jambi. *Jurnal Ilmiah Media Processor*, 9(1), 44–53.
- Septian, D., Fatman, Y., Nur, S., Islam, U., & Bandung, N. (2021). Implementasi Mdlc (Multimedia Development Life Cycle) Dalam Pembuatan Multimedia Pembelajaran Kitab Safinah Sunda. *Jurnal Computech & Bisnis*, 15(1), 15–24.
- Wahidin, U., Sarbini, M., Maulida, A., & Wangsadanureja, M. (2021). Implementasi Pembelajaran Agama Islam Berbasis Multimedia Di Pondok Pesantren. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(01), 21. <https://doi.org/10.30868/ei.v10i01.1203>
- Widiyanto, W. W., & Wulandari, S. (2020). Accuracy Implementation of Medical Record Management Information System with Waterfall Design System and ISO 9126. *Asian Journal of Research in Computer Science*, December, 36–45. <https://doi.org/10.9734/ajrcos/2020/v6i230156>