

DAFTAR PUSTAKA

- Ajeng Wahyuni, N. L. D., Sugihartini, N., & Partha Sindu, I. G. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI 2D PADA MATA PELAJARAN FISIKA KELAS X DI SMA NEGERI 1 SAWAN. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(2).
- Artaty Zega, S., Julyfer, G. P., Nazar H, I., & Aditya, W. (2022). Penerapan Prinsip-Prinsip Animasi Pada Film Pendek Animasi “Nohoax.” *Journal of Applied Multimedia and Networking (JAMN)*, 6(1), 1–11. h
- Audhiha, M., Febliza, A., Afdal, Z., MZ, Z. A., & Risnawati, R. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Animate CC pada Materi Bangun Ruang Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1086–1097.
- Ayu, K., Sari, W., Gede, I., Sindu, P., & Agustini, K. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 2 Dimensi Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(2).
- Borman, R. I., & Purwanto, Y. (2019). Impelementasi Multimedia Development Live Cycle pada Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Bahaya Sampah pada Anak. *(Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika)*, 119–124.
- Dwi Wijaya, Y., & Wardah Astuti, M. (2021). PENGUJIAN BLACKBOX SISTEM INFORMASI PENILAIAN KINERJA KARYAWAN PT INKA (PERSERO) BERBASIS EQUIVALENCE PARTITIONS. *Jurnal Digital Teknologi Informasi*, 4, 22–26.
- Erfan, M., Widodo, A., & Ratu, T. (2020). Pengembangan Game Edukasi “Kata Fisika” Berbasis Android untuk Anak Sekolah Dasar pada Materi Konsep Gaya. In *Lectura: Jurnal Pendidikan* (Vol. 11, Issue 1).
- Karim Syahputra, A., Iqbal, M., & Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Royal, S. (2023). SISTEM INFORMASI ARSIP SURAT BERBASIS WEB PADA KANTOR CAMAT KOTA KISARAN BARAT. In *Journal of Science and Social Research* (Issue 3).
- Kunto, I., Ariani, D., Widyaningrum, R., & Syahyani, R. (2021). Ragam Storyboard Untuk Produksi Media Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 4(1), 108–120.

- Kurniawan, R. A., & Kusumandyoko, T. C. (2021). PERANCANGAN MOTION GRAPHIC UNTUK MENGENALKAN BATIK “NDULIT” KHAS KOTA GRESIK. *Jurnal Barik*, 2(3), 86–96.
- Kustiawan, W., & Salsabia, T. (2022). STRUKTUR PENULISAN NASKAH PADA SIARAN RADIO. *Jurnal Riset Rumpun Seni, Desain Dan Media (JURRSENDEM)*, 71–80.
- Melanda, D., Surahman, A., & Yulianti, T. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Kelas IV Berbasis Web (Studi Kasus : SDN 02 Sumberejo). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informatika*, 4(1), 28–33.
- Porajow, A. D., Tulenan, V., & Paturusi, S. D. E. (2020). Aplikasi Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Tematik Untuk Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. *Jurnal Teknik Informatika*, 15(4), 315–324.
- Priyaangga, B. A., Aji, D. B., Syahroni, M., Aji, N. T. S., & Saifudin, A. (2020). Pengujian Black Box pada Aplikasi Perpustakaan Menggunakan Teknik Equivalence Partitions. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi Dan Aplikasi*, 3(3),
- Purbatua Manurung. (2020). *MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MASA PANDEMI COVID 19*.
- Purwanto, A., Hadi Purwanto, I., & Hamam, M. A. (2023). RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN "PERKEMBANGBIAKAN PADA HEWAN'MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC (Studi Kasus MTs Muhammadiyah Kasihan). In *JINTEKS* (Vol. 5, Issue 1).
- Rahmadhon, R., Mukminin, A., & Muazza, M. (2021). *KOMPETENSI GURU DALAM MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI, INFORMASI DAN KOMUNIKASI PADA MASA PANDEMI COVI-19 DI MIS DARUSSALAM KEC. JELUTUNG KOTA JAMBI*. 2(1).
- Ruri Irawati, D., Riastuti, M., & Rokoyah, K. (2022). IMPLEMENTATION OF THE WATERFALL MODEL IN ONLINE LAUNDRY SERVICE ORDERING INFORMATION SYSTEMS. *Journal of Information System, Informatics and Computing Issue Period*, 6(1), 175–183.
- Sapriyah. (2019). MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNTIRTA*, 2(1), 470–477.

Setyaningsih, E. (2023). *PERKEMBANGAN MULTIMEDIA DIGITAL DAN PEMBELAJARAN*.

Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19, 61–78.