

DAFTAR PUSTAKA

- Adhitama, H. (2019). *Perancangan Sistem Informasi Manajemen Training Center PUSFID*. <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/15201>
- Amri, F., & Ula, M. (2019). Aplikasi Sistem Informasi Dalam Tata Kelola Data Perbaikan Hardware. *Jurnal Sistem Informasi*.
- Anisyah, H., Saputra, H., & Muztaziri. (2019). Penerapan Video Animasi Motion Graphic Tentang Pembuatan Kartu Identitas Anak di. In *Kecamatan Sukarami JURNAL MULTINETICS* (Vol. 5, Issue 2).
- Batubara, H. H., Sumantri, M. S., & Marini, A. (2022). Developing an Android-Based E-Textbook to Improve Learning Media Course Outcomes. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 16(17), 4–18. <https://doi.org/10.3991/ijim.v16i17.33137>
- Binanto, I. (2010). *Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya*. <https://books.google.co.id/books?id=UqWLna0oaUYC&printsec=copyright&hl=id#v=onepage&q&f=false>
- Dafitri, H., Panggabean, E., Wulan, N., Lubis, A. J., Khairani, S., Ade,), & Humaira, P. (2023). *Pelatihan Desain UI/UX Website UMKM Profile Labscarpe Dengan Aplikasi Figma* (Vol. 3, Issue 2).
- Dwita Br Sinambela, H. (2021). Rancang Bangun Media Pembelajaran Pengenalan Pencak Silat Pangean Berbasis Android. *Jurnal Perencanaan, Sains, Teknologi, Dan Komputer*, 4(1), 827–834.
- Firdaus, M. A., & Nasrullah, M. F. A. (2018). Implementasi Teknik Rotoscoping Pada Pembuatan Film Pendek Bergenre Thriller Menggunakan Metode Villamil-Molina. *Jurnal Politeknik Negeri Batam*.
- Firmansyah, H. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah di Sekolah Menengah Atas. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 9(2), 541–548. <https://doi.org/10.24815/jimps.v9i2.30416>
- Fitriani, L., Destiani, D., Fatimah, S., & Novitasari, S. (2022). *Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Bahasa Inggris untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Berbasis Android*. <https://jurnal.itg.ac.id/>
- Kadek, N., Dewi, C., Bagus, I., Anandita, G., Atmaja, K. J., Aditama, P. W., & Magister, P. S. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Mobile Siska Berbasis Android. In *SINTECH Journal | 100 SINTECH JOURNAL* (Vol. 1, Issue 2). Online. <http://jurnal.stiki-indonesia.ac.id/index.php/sintechjournal>

- Mahardika, M. D. G. (2020). Kepentingan Rezim Dalam Buku Teks Sejarah Di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Dan Sejarah*, 16.
- Muwaffaq, M. D., Fitriani, L., & Atmadja, A. R. (2019). *Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Alat Pencernaan Manusia Dengan Perangkat Mobile*. <http://jurnal.sttgarut.ac.id/>
- Muyaroah, S., & Fajartia, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS 6 pada Mata Pelajaran Biologi. In *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology IJCET* (Vol. 6, Issue 2). <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujet>
- Novita Sari, R. (2023). *Perancangan Aplikasi Kamus Batak Mandailing-Bahasa Inggris Berbasis Android Android-Based Mandailing-English Dictionary Application Design*. <https://doi.org/10.22303/upu.1.1.2021.01-10>
- Prandatama, R., & Haryanto, E. V. (2020). PERANCANGAN APLIKASI PENGENALAN PERMAINAN TRADISIONAL NUSANTARA BERBASIS ANDROID. *Jurnal FTIK*, 1.
- Runtulalo, M. R., Rindengan, Y. D., & Lumenta, A. S. M. (2019). Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Komputer Bagi Anak Tunarungu. *Jurnal Teknik Informatika*, 14.
- Sam'ani, S., Qamaruzzaman, M. H., & Sutami, S. (2020). Rancang Bangun Biografi Pahlawan Nasional Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Informatika*, 5(2), 133–143. <https://doi.org/10.35316/jimi.v5i2.892>
- Sofyan Ariefbillah, M., & Taurusta, C. (2021). Aplikasi Media Pembelajaran Dan Pengenalan Alat Musik Gamelan Jawa Berbasis Android. In *Procedia of Engineering and Life Science* (Vol. 1, Issue 2).
- Tahel, F., & Ginting, E. (2019). Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Pahlawan Nasional untuk Meningkatkan Rasa Nasionalis Berbasis Android. *TEKNOMATIKA*, 09(02), 1–5.
- Verawati, & Comalasari, E. (2019). Pemanfaatan Android Dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Universitas PGRI Palembang*.
- Zulfitri, N., & Sidi, J. (2020). *Nihongo Hiragana Now (A Mobile Learning Application for Japanese Language Level 1 that translate Hiragana to Romaji and English)*. <https://www.researchgate.net/publication/344070310>