

Daftar Acuan

- Abyan Rofiyadi, Y., & Lestari Handayani, S. (2021). Pengembangan Aplikasi E-Modul Interaktif Berbasis Android Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(2), 54–60.
- Adinda Putri, S., Sukirwan, & Pamungkas Alamsyah, T. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Aplikasi Pembelajaran Bangun Datar “SIPEMBADA” untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 7(2), 96–107.
- Binanto, I. (2013). Perbandingan Metode Pengembangan Perangkat Lunak Multimedia. *Seminar RiTekTra*. <https://doi.org/10.36987/informatika>
- Damayanti, K. D., & Kristiantari, M. G. R. (2022). Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Android dalam Pengenalan Bahasa Inggris Dasar Siswa Kelas VI. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 27(1), 81–89. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i1.46132>
- EMS, T. (2015). *Pemrograman Android dalam Sehari* (Vol. 1). PT Elex Media Komputindo.
- Febriansyah, M. F., & Sumaryana, Y. (2021). Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Sekolah Dasar Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC). *INFORMATICS AND DIGITAL EXPERT*, 3(2), 61–68. <https://e-journal.unper.ac.id/index.php/informatics>

- Irmayani, D. (2014). Rekayasa Perangkat Lunak. *Jurnal Ilmiah AMIK Labuhan Batu*, 2(3). <https://jurnal.ulb.ac.id/index.php/informatika/article/view/201>
- Kurniati, N. I., Adi, M., Anshary, K., & Nurrahman, T. F. (2020). Aplikasi Multimedia Interaktif 3D Hologram Pengenalan Pahlawan Nasional Indonesia Berbasis Android. *Computatio: Journal of Computer Science and Information Systems*, 4(2), 144–155. <http://dx.doi.org/10.24912/computatio.v4i2.9785>
- Luther, A. C. (1994). *Authoring Interactive Multimedia*. Academic Press Professional, Inc.
- Mohamed, A., Yousef, F., Schroeder, U., & Chatti, M. A. (2014). The State of Video-Based Learning: A Review and Future Perspectives. In *Article in International Journal on Advances in Life Sciences*. www.iaria.org
- Naik, K., & Tripathy, P. (2008). *Software Testing and Quality Assurance : Theory and Practice*. A JOHN WILEY & SONS, INC. <https://doi.org/10.1002/9780470382844.index>
- Napoli, M. L. (2019). *Beginning Flutter*. John Wiley & Sons, Inc.
- Nurdyansyah. (2019). *Buku Ajar Mata Kuliah Media Pembelajaran Inovatif*.
- Pratiwi, R. I. M., & Wiarta, W. (2021). Multimedia Interaktif Berbasis Pendidikan Matematika Realistik Indonesia pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 85–94. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/index>

Roedavan, R., Pudjoatmodjo, B., & Putri Sujana, A. (2022). *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*.
<https://doi.org/10.13140/RG.2.2.16273.92006>

Saraf, P. R. (2022). A Review on Firebase (Backend as A Service) for Mobile Application Development. *International Journal for Research in Applied Science and Engineering Technology*, 10(1), 967–971.
<https://doi.org/10.22214/ijraset.2022.39958>

Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian* (1st ed., Vol. 1). CV.Wacana Prima. <https://books.google.co.id/books?id=-yqHAAQBAJ>

Sutopo, A. H. (2003). *Multimedia Interaktif dengan Flash* (1st ed., Vol. 1). Graha Ilmu.