

DAFTAR PUSTAKA

- Amatullah, D. C., & Ab, J. S. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP Al-Azhar 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2021 / 2022*. 15(1), 243–250.
- Anam, S., Taufik, Z., Syukur, A., Saefulloh, A., Najamuddin, Y., Solong, P., Nur, H., Vini, H., Syarifah, R., Mukri, G., & Hasanah, I. F. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Nilai Islami*. www.globaleksekitifteknologi.co.id/lajajaran Berbasis Nilai. www.globaleksekitifteknologi.co.id
- Anis Septi Permata, D. M. D. H. (2022). Membuat Film Animasi Edukasi “Menjaga Lingkungan Sekolah” Di Sd Negeri 04 Oku Menggunakan Adobe Flash Cs6. *Jtim*, 5(1), 70–78. <https://journal.unmaha.ac.id/index.php/jtim/article/download/125/113/530>
- Dr. Anin Asnidar, S.Pd, M. P. (2023). *Multimedia Dalam Pengajaran Bahasa* (M. P. Dr. Aliem Bahri, S.Pd. (ed.)).
- Harianto, D., Mukodi, & Famukhit, M. L. (2020). Analisis Minat Pelaku Usaha Sound System Terhadap Aplikasi Record Adobe Audition Di Desa Jetis Lor Kecamatan Nawangan. *Jurnal Pendidikan Informatika*, 1–8.
- Kurniawan, D. F. A. M. I. B. T. (2019). Analisis Sistem Keamanan Pada Sistem Operasi Microsoft Windows, Linux Dan MacOS. *Teknik Informatika*, 1(3), 3.
- Manurung, P. (2021). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1–12. <https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33>
- Nasution, Z. (2020). Metode Pembelajaran Dalam Pengenalan Huruf Hijaiyah. *Jurnal Al-Fatih*, III(1), 173–184. <http://jurnal.stit-althadiyahlabura.ac.id/index.php/alfatih/article/view/85>
- Nofa, W. K., Anggraini, D., Hapsari, P., Putri, D. S., Gunadarma, U., & Gunadarma, U. (2023). *Aplikasi pembelajaran huruf hijaiyah berbasis android*. 2(1), 11–19.
- Prtama, R. W., & Ulum, M. B. (2022). Aplikasi Pembelajaran Huruf Hijaiyah Dan Game Edukasi Berbasis Android. *Prosiding Seminar Nasional ...*, 919–938. <https://conference.upnvj.ac.id/index.php/senamika/article/view/2283%0Ahttps://conference.upnvj.ac.id/index.php/senamika/article/download/2283/1723>
- Rakadea, A. J., Ramdhan, Z., & Sumarlin, R. (2021). Meningkatkan Apresiasi

Masyarakat Terhadap Desain Grafis Storyboard Design for " Appreciation " 2D Animation in Increasing Community ' S Appreciation of Graphic Design. *E-Proceeding of Art & Design*, 8(6), 3204–3213. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/16902>

Suyanto, M. (2004). *ANALISIS dan DESAIN APLIKASI MULTIMEDIA untuk PEMASARAN*. Andi. diakses 15 Mei 2024 pukul 22.36 WIB.

Syafwan, H., Putri, P., & Mariana, M. (2019). Perancangan Media Pembelajaran Kimia Tentang Struktur Atom Berbasis Multimedia. *Prosiding Seminar Nasional Riset Information Science (SENARIS)*, 1(September), 1002. <https://doi.org/10.30645/senaris.v1i0.110>

Wiratama, I. K., Nuarsa, I. M., & Okariawan, I. D. K. (2023). *Jurnal Pepadu Jurnal Pepadu*. 4(2), 179–187.

Yuniar, F., Sumarni, S., & Adiastry, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Segiempat Berbasis Adobe Flash Cs6 Melalui Pendekatan Contextual Teaching and Learning Untuk Memfasilitasi Kemampuan Koneksi Matematis. *Jurnal Edukasi Dan Sains Matematika (JES-MAT)*, 6(2), 101. <https://doi.org/10.25134/jes-mat.v6i2.3413>