

Daftar Pustaka

- [1] F. A. Simbolon, S. Guntur, P. Erwin, and H. T. Sihotang, "Pembuatan Aplikasi Pengenalan Suara Dan Objek Hewan Sebagai Media Pengenalan Bagi Anak Usia Dini Dengan Metode Computer Based Instruction (CBI)," *J. Inform. Pelita Nusant.*, vol. 3, no. 1, pp. 23–31, 2018, [Online]. Available: <http://e-jurnal.pelitanusantara.ac.id/index.php/JIPN/article/view/283/180>.
- [2] A. Husain, "Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Mobile (Design Application Early Childhood Education Based Mobile) | Annah | CSRID (Computer Science Research and Its Development Journal)." <http://csrid.potensi-utama.ac.id/index.php/CSRID/article/view/52/45> (accessed Nov. 05, 2019).
- [3] E. Br Sembiring, dan Jenita Ompusunggu, and P. Negeri Batam Program Studi Teknik Multimedia dan Jaringan Jl Ahmad Yani, "Rancang Bangun Multimedia Interaktif Pembelajaran Alat Musik Tradisional Melayu menggunakan Metode Godfrey."
- [4] I. Binanto, "Perbandingan Metode Pengembangan Perangkat Lunak Multimedia Perbandingan Metode Pengembangan Perangkat Lunak Multimedia," *J. Ilm. Sains dan Teknol.*, vol. 16, no. 1, pp. 1–7, 2014, doi: 10.13140/2.1.1586.4968.
- [5] A. Purnomo, "Pembuatan Media Presentasi Animasi Cerita Rakyat Untuk Anak Usia Dini Dengan Konsep Pemilihan Alternatif Alur Cerita," *J. Ilm. Data Manaj. Dan Teknol. Inf.*, vol. 18 no3, p. 5, 2017.
- [6] P. Ilmiah, "Game Edukasi Mempelajari Sistem Tata Surya untuk Murid Kelas Vi di SDIT Nur Hidayah Surakarta Berbasis Android," p. 15, 2019.
- [7] S. Ariyati and T. Misriati, "Perancangan Animasi Interaktif Pembelajaran Asmaul Husna," *J. Tek. Komput. Amik Bsi*, vol. II, no. 1, pp. 116–121, 2016.
- [8] W. Balai Diklat Keagamaan Jakarta, J. Rawa Kuning Pulo Gebang Cagung, and J. Timur, "Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran Iwan Falahudin A. Pendahuluan," 2014. Accessed: Nov. 15, 2019. [Online]. Available: www.juliwi.com.
- [9] A. Wulandari and H. Al Fatta, "RANCANG BANGUN APLIKASI PENGENALAN GUNUNG BERAPI DI PULAU JAWA DENGAN KONSEP INTERAKTIF PADA TK AMAL MULIA BERBASIS MULTIMEDIA."
- [10] Firmantoro, Anton, and & Esron, "Animasi interaktif pengenalan hewan untuk pendidikan anak usia dini," *J. Techno Nusa Mandiri Vol. XIII, No. 2 Sept. 2016 ANIMASI*, vol. XIII, no. 2, pp. 14–22, 2016, [Online]. Available: <https://repository.bsi.ac.id/index.php/unduh/item/2041/309-563-1-SM.pdf>.
- [11] W. Wibawanto, *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*, 1st ed., no.

- February. Jl. Manggis 72 RT 03 RW 04 Jember Lor - Patrang Jember - Jawa Timur 68118: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif, 2017.
- [12] D. M. Y. Fety, Fithriya; Yasni, “Pembuatan Animasi 2 Dimensi Motion Graphic Frame by Frame dengan Optimalisasi Komposisi di Adobe After Effects CS3,” *UIN Syarif Hidayatullah Jakarta Fak. Sains Dan Teknol.* 2010, vol. 36, 2009, [Online]. Available: <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/2045>.
- [13] A. Nugroho and B. A. Pramono, “Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia dan Unity pada Pengenalan Objek 3D dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang,” *J. Transform.*, vol. 14, no. 2, p. 86, Jan. 2017, doi: 10.26623/transformatika.v14i2.442.
- [14] D. Y. A and N. Purwati, “Animasi Interaktif Pembelajaran Penanggulangan Banjir untuk Siswa SD,” pp. 56–62, 2016.
- [15] R. Wijayanto, “Perancangan Animasi Interaktif Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Kelas 2 Pada MI Nurul Falah Ciater,” *AMIK Bina Sarana Inform. Purwokerto*, vol. II, no. 1, pp. 1–11, 2014.
- [16] A. Nugroho, *Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek dengan Metode USDP*. Yogyakarta: CV. And Offset, 2010.
- [17] A. Dhimas, *Cara Mudah Merancang Storyboard untuk Animasi Keren*. Yogyakarta: TAKA Publisher, 2013.
- [18] R. A. S. M Shalahuddin, *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Bandung: Politeknik Telkom, 2008.
- [19] A. Riski, *Segala Sesuatu Tentang Alam Semesta*, 1st ed. Jakarta: PT. Alex Media Komputindo, 2018.
- [20] C. D. I. Bedoyere, *Tanya Jawab Seru Tentang Planet Kita*, 1st ed. Jakarta: Buana Ilmu Populer, 2019.
- [21] R. Ancona, “Fun Loop Music Kids Version,” *SophonicMedia*. <http://instrumentalsfree.com/>.
- [22] R. Supriatna, “Implementasi dan User Acceptance Test (UAT) Terhadap Aaplikasi E-Learning pada Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 3 Kota Banda Aceh,” *Univ. Islam Negeri Ar-Raniry*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2018, doi: 10.1017/CBO9781107415324.004.