

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Pakpahan, “Penyuluhan dan Pelatihan Stimulasi Periode Emas Anak 1000 HPK di Wilayah Puskesmas Sipoholon, Kabupaten Tapanuli Utara Tahun 2019.
- [2] M. D. Sartika, R. Rukiyah, W. D. Andika, and S. Sumarni, “Literature Review: Motivasi yang Diberikan Kepada Anak Dalam Mengonsumsi Sayuran,” *J. Pendidik. Anak*, vol. 11, no. 1, pp. 30–39, 2022.
- [3] I. Israeli, A. Novitasari, and S. Wulandari, “Bermain Vegetable Eating Motivation (Vem) terhadap Perilaku Makan Sayuran pada Anak Prasekolah,” *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 1, pp. 879–890, 2020.
- [4] L. R. suprihantini, “Liva Rahayu Suprihantini,” *J. gizi > prodi D4*, 2019.
- [5] F. Illahi, “Perancangan Pengenalan Manfaat Buah Dan Sayuran Dalam Bentuk Multimedia Interaktif,” 2023.
- [6] M. I. A. Ukkas, D. Cahyadi, and N. Nurabdiansyah, “Media Pembelajaran Bahasa Inggris Interaktif Pictionary,” *TANRA J. Desain Komun. Vis. Fak. Seni dan Desain Univ. Negeri Makassar*, vol. 6, no. 1, p. 1, 2019.
- [7] H. A. F. Kurniawan, A. Jamaludin, and N. Heryana, “Game Edukasi Pembelajaran IPA Berbasis Visual Novel Studi Kasus: SDN Cibalongsari IV Karawang,” *JOINS (Journal Inf. Syst.*, vol. 5, no. 2, pp. 176–191, 2020.
- [8] R. D. Anggita, “PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF PENGENALAN MAKANAN SEHAT PADA ANAK USIA 3-5 TAHUN,” no. 8.5.2017, pp. 2003–2005, 2023.
- [9] D. hidayat fahrul, “Implementasi Metode Multimedia Development Life Cycle Pada Perancangan Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Benda Museum (Studi Kasus: Museum Sepuluh Nopember Surabaya),” pp. 31–41, 2023.
- [10] D. Aryani, N. Noviandi, N. Siti Fatonah, and H. Akbar, “Implementation of the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) in Solar System Application Design,” *Int. J. Sci. Technol. Manag.*, vol. 5, no. 4, pp. 726–732,

2024.

- [11] N. Sitompul, “Multimedia Development Life Cycle Method in Village Infographic Video,” *J. Mantik*, vol. 6, no. 2, pp. 2431–2439, 2022.
- [12] D. Aldo, M. Ilmi, and H. Hariselmi, “Pengembangan Multimedia Interaktif Hewan Berbisa dengan Metode Multimedia Development Life Cycle,” *J. Inf. Syst. Res.*, vol. 4, no. 2, pp. 364–373, 2023.
- [13] S. Wulandari, J. Jupriyadi, and M. Fadly, “Rancang Bangun Aplikasi Pemasaran Penggalangan Infaq Beras (Studi Kasus: Gerakan Infaq),” *TELEFORTECH J. Telemat. Inf. Technol.*, vol. 2, no. 1, pp. 11–16, 2021.
- [14] D. Suryana, D. Karmila, and N. Mahyuddin, “Pengembangan Game Interaktif dalam Meningkatkan Kecerdasan Matematika Anak di Taman Kanak-Kanak,” *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 3, pp. 3084–3096, 2023.
- [15] F. Mubin and N. E. Budiyanto, “Game Edukasi ‘Foodin’ sebagai Media Pengenalan Makanan Sehat dan Makanan tidak Sehat Berbasis Android,” *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 2, no. 1, p. 37, 2020.
- [16] H. N. and Luthfeni, *Makanan yang Sehat*. Azka Press, 2006.
- [17] M. P. R. Reformasi and M. S. Tuloli, “Game Visual Novel Edukasi Konsep Pertemanan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle,” *Diffus. J. Syst. ...*, vol. 1, no. 2, pp. 58–69, 2021.
- [18] I. R. F. E. Putra, P. Kasih, and U. Mahdiyah, “Aplikasi Game Visual Novel Sebagai Media Pembelajaran dalam Pengenalan Teknologi Komputer Menggunakan Aplikasi Ren`py,” *Semin. Nas. Inov. Teknol.*, pp. 77–84, 2021.
- [19] O. D. Purbiyanti, S. Daruyani, I. Irawaty, and A. N. A. P. Irawan, “Game Edukasi Visual Novel Bermain Pantun dan Peribahasa Menggunakan Ren`py Berbasis Python,” *J. Comput. Syst. Informatics*, vol. 4, no. 1, pp. 162–169, 2022.
- [20] B. Setiawan, M. A. Gustalika, and P. A. Raharja, “Rancang Bangun Media Pembelajaran Tumbuhan berbasis Augmented Reality dengan Metode MDLC,” *Bull. Inf. Technol.*, vol. 5, no. 2, pp. 91–101, 2024.

- [21] A. Yulianisa and E. Sudihartinih, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Aljabar Berbasis Aplikasi Scratch," *J. Pendidik. Mat. Univ. Lampung*, vol. 10, no. 2, pp. 142–156, 2022.
- [22] R. Rosaly and A. Prasetyo, "Pengertian Flowchart Beserta Fungsi dan Simbol-simbol Flowchart yang Paling Umum Digunakan," *Https://Www.Nesabamedia.Com*, vol. 2, p. 2, 2019.
- [23] I. Rusdi, A. Sri Mulyani, and I. Herlina Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Nusa Mandiri, "Rancang Bangun Sistem Informasi Pembelian Pada Cv.Cimanggis Jaya Depok," *J. AKBAR JUARA*, vol. 5, no. 2, pp. 180–197, 2020.
- [24] A. F. Prasetya, Sintia, and U. L. D. Putri, "Perancangan Aplikasi Rental Mobil Menggunakan Diagram UML (Unified Modelling Language)," *J. Ilm. Komput. Terap. dan Inf.*, vol. 1, no. 1, pp. 14–18, 2022.
- [25] E. B. P, R. Dewi, and H. F. Negara, "Sistem Informasi Manajemen Masjid Berbasis Website (Studi Kasus : Masjid Baitul Ikhwan)," *Tekinfo J. Bid. Tek. Ind. dan Tek. Inform.*, vol. 22, no. 2, pp. 15–23, 2021.
- [26] V. M. S. Sari and F. Surwi, "Pengembangan Multimedia Berbasis Android Untuk Kompetensi Dasar Pengukuran Listrik Di Sekolah Menengah Kejuruan," *J. Edukasi Elektro*, vol. 3, no. 2, pp. 1–27, 2020.