

DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. Manurung, M. Ihsan, and B. Efendi, “Pembuatan Aplikasi Pengenalan Rambu LaluLintas Pada Polsek Porsea,” *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal*, vol. 2, no. 1, pp. 79–82, Mar. 2019, doi: 10.33330/jurdimas.v2i1.329.
- [2] M. Fakhri and R. Syamsiar, “Peningkatan Kesadaran Hukum Masyarakat Terhadap Undang-Undang Nomor 22 Tahun 2009 Sebagai Upaya Mewujudkan Terciptanya Tertib Lalu Lintas Di Jalan Raya,” 2020.
- [3] J. Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, A. Nul Hakim, and B. Abdul Wahid, “Pengembangan Multimedia Interaktif Penyuluhan Bahaya Penyakit HIV/ AIDS Article History,” *Agustus*, vol. 3, no. 3, pp. 262–271, 2020, doi: 10.17977/um038v3i32020p262.
- [4] N. A. Hawari and E. Dwika Putra, “Analisis Perbandingan Metode Multimedia Development Live Cycle Pada Augmented Reality,” *Jurnal Media Infotama*, vol. 18, no. 1, p. 48, 2022.
- [5] F. Alfiansyah, S. Lina, and M. Sitio, “Implementasi Metode Multimedia Development Life Cycle (Mdlc) Pada Aplikasi Edukasi Interaktif Pengenalan Mental Health Kepada Masyarakat Berbasis Mobile.” [Online]. Available: <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/logic>
- [6] Ahmad Syafiq Aqil Wafi, Hadziq Fabroyir, “Rancang Bangun Aplikasi Simulasi Lalu Lintas Pada Realitas X”.
- [7] Fahrurroji, “Rancang Bangun Game Pengenalan Rambu-Rambu Lalu Lintas Berbasis Android Menggunakan Construct 2,” *Teknologipintar.org*, vol. 3, 2023.
- [8] A. Tejawati, M. B. Firdaus, M. N. Ihwan, F. Alameka, and M. K. Anam, “Prototipe Media Pembelajaran Rambu Lalu Lintas Berbasis Android,” *METIK JURNAL*, vol. 5, no. 1, pp. 12–18, Jun. 2021, doi: 10.47002/metik.v5i1.210.
- [9] E. Satria and S. Rahayu, “Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Anatomi Tubuh pada Manusia Berbasis Android.” [Online]. Available: <http://jurnal.itg.ac.id/>
- [10] D. Destiani, S. Fatimah, and B. Taufikulmanan, “Rancang Bangun Media Pembelajaran Pengenalan Jenis Sayuran Berbasis Multimedia Development Life Cycle.” [Online]. Available: <http://jurnal.itg.ac.id/>
- [11] A. Latifah, A. Deddy Supriatna, and K. Hawaari, “Rancang Bangun Media Pembelajaran Obat Tradisional Untuk Penyakit Kulit Berbasis Android.” [Online]. Available: <http://jurnal.sttgarut.ac.id/>

- [12] F. Leisyalika and D. N. Rahayu, "Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Rambu-Rambu Lalu Lintas Dan Marka Jalan Untuk Peningkatan Kesadaran Berlalu Lintas," *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi*, vol. 14, no. 1, pp. 33–43, Apr. 2019, doi: 10.35969/interkom.v14i1.45.
- [13] R. Wardan, D. Kurniadi, J. Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut Jl Mayor Syamsu No, and J. Garut, "Aplikasi Multimedia Pembelajaran Rambu Lalu Lintas Berbasis Android," 2017. [Online]. Available: <http://journals.sttgarut.ac.id>
- [14] D. Arisandi, S. Salamun, and W. Hermawan, "Rancang Bangun Media Pembelajaran Puasa Bagi Anak Menggunakan Pendekatan Multimedia Development Life Cycle Berbasis Android," *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, vol. 9, no. 6, p. 1945, Dec. 2022, doi: 10.30865/jurikom.v9i6.5206.
- [15] Iwan Binanto, *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya*, 1st ed. Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET, 2010.
- [16] D. Destiani, S. Fatimah, D. Tresnawati, C. Sahlan, and M. ' Rup, "Perancangan Game Puzzle Untuk Pembelajaran Menggunakan Metodologi Multimedia," 2017. [Online]. Available: <http://jurnal.sttgarut.ac.id>
- [17] J. Pendidikan, K. Khusus, S. Alisyafiq, B. Hardiyana, and R. P. Dhaniawaty, "Implementasi Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pembelajaran Multimedia Interaktif Algoritma dan Pemrograman Dasar Untuk Mahasiswa Berkebutuhan Khusus Berbasis Android", [Online]. Available: <http://jpkk.ppj.unp.ac.idhttp://jpkk.ppj.unp.ac.id>
- [18] Y. S. Muhammad Fauzan Febriansyah, "Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Sekolah Dasar Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) INFORMASI ARTIKEL A B S T RAK," Tasikmalaya, Jawa Barat, Indonesia, 2021. [Online]. Available: <https://e-journal.unper.ac.id/index.php/informatics>
- [19] E. Hakimah Kusuma Dewi, I. Shiddiq Pratama, A. Sukma Putera, T. Informatika, and U. Singaperbangsa Karawang, "STRING (Satuan Tulisan Riset dan Inovasi Teknologi) Black Box Testing Pada Aplikasi Pencatatan Peminjaman Buku Menggunakan Boundry Vaue Analisis."
- [20] R. A. Anissi, Y. Fitria², P. Guru, S. Dasar, U. N. Padang, and K. Kunci, "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Model Discovery Learning Pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan Untuk Siswa Kelas IV SD Keywords: Interactive Multimedia, Discovery Learning, Development".
- [21] H. Irman Said Prastyo, "Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Adobe Animate CC Pada Materi Gerak Parabola," *Phenomenon*, 2020, Vol. 10 (No. 1), pp. 25-35, vol. 10 (No.1), pp. 1–11, 2020.

- [22] Y. S. Novitasari, Q. J. Adrian, and W. Kurnia, "Rancang Bangun Sistem Informasi Media Pembelajaran Berbasis Website (Studi Kasus: Bimbingan Belajar De Potlood)," *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, vol. 2, no. 3, pp. 136–147, 2021, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- [23] B. Sekarningrum, Y. S. Sugandi, and D. Yunita, "Sosialisasi dan Edukasi Kangpisan (Kurangi, Pisahkan dan Manfaatkan Sampah)," *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 3, no. 1, p. 73, Apr. 2020, doi: 10.24198/kumawula.v3i1.25244.
- [24] D. Arina, E. Sri Mujiwati, I. Kurnia, J. K. Achmad Dahlan No, and M. Kota Kediri, "Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Volume Bangun Ruang Di Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, vol. 1, no. 2, pp. 168–175, 2020.
- [25] M. Syarif and E. B. Pratama, "Analisis Metode Pengujian Perangkat Lunak Blackbox Testing dan Pemodelan Diagram UML pada Aplikasi Veterinary Services yang Dikembangkan dengan Model Waterfall," *Jurnal Teknik Informatika Kaputama (JTIK)*, vol. 5, no. 2, 2021.
- [26] A. Rosano, "Pengujian Alpha dan Beta pada Pengembangan Sistem Internet Banking (Ibank) PT Bank Mega, Tbk," *Riset dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, vol. 3, no. 2, 2019.
- [27] T. Menora, C. H. Primasari, Y. P. Wibisono, T. A. P. Sidhi, D. B. Setyohadi, and M. Cininta, "Implementasi Pengujian Alpha dan Beta Testing pada Aplikasi Gamelan Virtual Reality," 2023.
- [28] R. Y. Ariyana, Erma Susanti, and Prita Haryani, "Rancangan Storyboard Aplikasi Pengenalan Isen-Isen Batik Berbasis Multimedia Interaktif," *INSOLOGI: Jurnal Sains dan Teknologi*, vol. 1, no. 3, pp. 321–331, Jun. 2022, doi: 10.55123/insologi.v1i3.375.
- [29] Suendri, "Implementasi Diagram UML (Unified Modelling Language) Pada Perancangan Sistem Informasi Remunerasi Dosen Dengan Database Oracle (Studi Kasus: UIN Sumatera Utara Medan)," *ALGORITMA: Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika*, p. 1, 2018, [Online]. Available: <http://www.omg.org>
- [30] Y. S. R. D. N. Risnu Arya Kusuma, "Aplikasi Peringatan Rambu Lalu Lintas dengan Metode Location Based Service Berbasis Mobile," *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi*, vol. 08, 2020.
- [31] E. Larasati Amalia *et al.*, "Pelatihan Pengenalan Rambu-Rambu Lalu Lintas dan Prioritas Pengguna Jalan Menggunakan Media Interaktif," 2021.
- [32] A. Sarmini, "Kualitas Pelayanan Surat Izin Mengemudi (SIM) Pada Kantor Satuan Lalu Lintas Polres Karimun," *Soumatera Law Review*, vol. 2, no. 2, p. 246, Nov. 2019, doi: 10.22216/soumlaw.v2i2.4231.

- [33] A. Suryadi and Y. S. Zulaikhah, “Rancang Bangun Sistem Pengelolaan Arsip Surat Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall (Studi kasus : Kantor Desa Karangrau Banyumas),” vol. VII, no. 1, 2019.
- [34] A. Mukhtari Soamole and A. Karim Hadi, “Analisis Penerapan Sistem Manajemen Mutu ISO 9001 pada PT. Semen Tonasa.”
- [35] V. H. Pranatawijaya, W. Widiatry, R. Priskila, and P. B. A. A. Putra, “Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online,” *Jurnal Sains dan Informatika*, vol. 5, no. 2, pp. 128–137, Dec. 2019, doi: 10.34128/jsi.v5i2.185.
- [36] Muryan Awaludin, Hari Mantik, and Fadli Fadillah “Penerapan Metode Serqual Pada Skala Likert Untuk Mendapatkan Kualitas Pelayanan Kepuasan Pelanggan”.
- [37] F. Ayuka, P. Pradana, M. Universitas, and K. S. Wacana, “Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Disiplin Menggunakan Skala Likert Dalam Pembelajaran Tematik Kelas IV SD,” 2021. [Online]. Available: <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/fondatia>
- [38] L. Ikka Widayanthi, “Pengaruh Karakteristik Debitur UMKM Terhadap Tingkat Pengembalian Kredit Pundi BALI DWIPA (Studi Kasus Nasabah Pada PT. Bank Pembangunan Daerah Bali Kantor Cabang Singaraja).”