

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Abd Rahman BP, Sabhayati Asri Munandar, Andi Fitriani, Yuyun Karlina, and Yumriani, “Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur - Unsur Pendidikan,” vol. 2, 2022.
- [2] O. Arifudin *et al.*, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. 2021. [Online]. Available: www.penerbitwidina.com
- [3] N. I. Hasanah and N. Ulya, “Strategi Pengenalan Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini di TK Santa Maria Banjarmasin,” *Jurnal Warna : Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 2, pp. 57–68, Aug. 2020, doi: 10.24903/jw.v5i2.525.
- [4] J. Ilmiah Potensia ; Anggraini, W. Nasirun, and M. Yulidesni, “Penerapan Strategi Pemecahan Masalah Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Kelompok B,” *Jurnal Ilmiah Potensia*, vol. 5, no. 1, pp. 31–39, 2020, doi: 10.33369/jip.5.1.31-39.
- [5] R. Vhalery, A. M. Setyastanto, and A. W. Leksono, “Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka : Sebuah Kajian Literatur,” *Research and Development Journal of Education*, vol. 8, no. 1, p. 185, Apr. 2022, doi: 10.30998/rdje.v8i1.11718.
- [6] Anik Lestarinigrum, “Konsep Pembelajaran Terdefrensiasi Dalam Kurikulum Merdeka Jenjang PAUD,” 2022.
- [7] N. Komang Ayu and I. B. Surya Manuaba, “Media Pembelajaran Zoolfabeth Menggunakan Multimedia Interaktif untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini,” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, vol. 9, no. 2, pp. 194–201, 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/index>

- [8] Wulandari Siti, Jupriyadi, and Fadly Muhtad, "Rancang Bangun Aplikasi Pemasaran Penggalangan Infaq Beras," *Journal of Telematics and Information Technologi*, vol. 2, pp. 11–16, 2021.
- [9] V. T. S. D. E. P. Sumendap Inke Yenny, "Pembuatan Animasi 3 Dimensi Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle," 2019.
- [10] W. T. Atmojo, F. Fitri Nurwidya, and E. Dazki, "Media Pembelajaran Pengenalan Keragaman Budaya Indonesia Dengan Metode Multimedia Development Life Cycle," 2019.
- [11] Y. Sumaryana and M. Hikmatyar, "Aplikasi Alat Bantu Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC)," 2020.
- [12] F. A. W. I. D. R. Hilarius Alfian, "Aplikasi Media Pembelajaran Kelas V Menggunakan Metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle)," Jun. 2021.
- [13] D. Septian, Y. Fatman, S. Nur, U. Islam, and N. Bandung, "Implementasi MDLC (Multimedia Development Life Cycle) Dalam Pembuatan Multimedia Pembelajaran Kitab Safinah Sunda," *Jurnal Computech & Bisnis*, vol. 15, no. 1, pp. 15–24, 2021.
- [14] B. Rianto, M. Rasyid Ridha, and I. Alsa, "Media Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk Mata Pelajaran PJOK DI SMA N 1 TEMBILAHAN," 2022.
- [15] N. Ahmad *et al.*, *Rekayasa Perangkat Lunak*. 2022. [Online]. Available: www.penerbitwidina.com
- [16] M. Ramaddan Julianti, Muhammad Iqbal Dzulhaq, and Ahmad Subroto, "Sistem Informasi Pendataan Alat Tulis Kantor Berbasis Web pada PT Astari Niagara Internasional," *Jurnal Sisfotek Global*, vol. 9, 2019.

- [17] H. Kurniawan, W. Apriliah, I. Kurniawan, and D. Firmansyah, "Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Penggajian Pada SMK Bina Karya Karawang," *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi*, vol. 14, no. 4, pp. 13–23, Jan. 2020, doi: 10.35969/interkom.v14i4.58.
- [18] N. A. Maiyedra, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PROMOSI TOUR WISATA DAN PEMESANAN PAKET TOUR WISATA DAERAH KERINCI JAMBI PADA CV. RINAI BERBASIS OPEN SOURCE," 2019. [Online]. Available: <https://Ejournal.Giciku.Ac.Id/>
- [19] M. Tabrani And I. R. Aghniya, "Implementasi Metode Waterfall Pada Program Simpan Pinjam Koperasi Subur Jaya Mandiri Subang," *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, Vol. 14, No. 1, Pp. 44–53, Apr. 2019, Doi: 10.35969/Interkom.V14i1.46.
- [20] Inke Yenny Sumendap, Virginia Tulenan, And Sary Diane Ekawati Paturusi, "Pembuatan Animasi 3 Dimensi Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle," *Jurnal Teknik Informatika*, Vol. 14, P. 2, 2019.
- [21] Akbar, "Apa Itu Construct 2?" , <https://akbarproject.com/apa-itu-construct-2>.
- [22] A. G. Pradana And S. Nita, "Rancang Bangun Game Edukasi 'AMUDRA' Alat Musik Daerah Berbasis Android," 2019.
- [23] S. Maghfiroh And D. Suryana, "Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Di Pendidikan Anak Usia Dini," Vol. 5, Pp. 1560–1566, 2021.
- [24] A. A. Ilham, A. Azmi, A. R. Ramadhani, D. F. Abeda Falah, And A. Saifudin, "Pengujian Sistem Informasi Parkir PT KISP Berbasis Desktop Dengan Metode Black-Box," *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, Vol. 6, No. 1, P. 96, Mar. 2021, Doi: 10.32493/Informatika.V6i1.8547.

- [25] Parlika Rizky, Yuniahans Putra Dwi Gardha, Arhinza Rayhan Saneval, Majid Vito Fausta, And Alifian Muhammad Ghifari, "Uji Validitas Aplikasi Si-Book Menggunakan SPPS Dengan Kombinasi Metode R-Tabel Dan Cohen's Kappa," *Jurnal Teknologi Informasi*, Vol. 16, 2022.
- [26] Solichin, "Pengembangan Dan Pengujian Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Website Menggunakan Metode Waterfall," *JCSE Journal Of Computer Science An Engineering*, Vol. 2, No. 1, P. 40, 2021, Doi: 10.36596/Jcse.V2i1.178.
- [27] F. N. Khasanah And S. Murdowo, "Pengujian Beta Pada Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Dasar Islam Melalui Kuesioner," 2019.