

DAFTAR PUSTAKA

- Andy, A., Agus Maringan Siahaan, & Satriya Miharja. (2022). Perancangan Aplikasi Buku Cerita Bergerak Menggunakan Metode Unified Thory of Acceptance and Use of Technology (Utaut). *Jurnal TIMES*, 11(1), 41–47. <https://doi.org/10.51351/jtm.11.1.2022674>
- Anisa Sri Winarsih, N., & Harry Murti Dwi Kurniawan, P. (2020). Penerapan User-Centered Design pada Sistem Informasi Dewan Masjid Indonesia (DMI) Kota Semarang Berbasis Web untuk Mengelola Potensi Masjid Kota Semarang. *Jurnal Ilmu Komputer*, 13(1), 1–8. <http://simas.kemenag.go.id/index.php/search/?keyword=kota+semarang&filter=CARI>.
- Ardyanto, T., & Pamungkas, A. R. (2018). Pembuatan Game 2D Petualangan Hanoman Berbasis Android. *Jurnal Go Infotech*, 23(2), 14–17. <https://doi.org/10.36309/goi.v23i2.79>
- Fridani, L., & Dhieni, N. (2014). Hakikat Perkembangan Bahasa Anak. *Metode Pengembangan Bahasa*, 1–28. <https://repository.ut.ac.id/4695/>
- Handoko, N. M. L., Rahmadianto, S. A., & Sukmaraga, A. A. (2021). Perancangan Buku Cerita Digital Legenda Batu Menangis Dan Game Interaktif Berbasis Android Untuk Penanaman Nilai Moral Usia 4-6 Tahun. *Sainsbertek Jurnal Ilmiah Sains & Teknologi*, 2(1), 176–192. <https://doi.org/10.33479/sb.v2i1.141>
- Haruna, R., Fadhliana, N. R., & Sari, W. E. (2019). Game Edukasi Pengenalan Jenis Buah Buahan Menggunakan Adobe Flash. *Buletin Poltanesa*, 20(2), 45–50. <https://doi.org/10.51967/tanesa.v20i2.310>
- Hidayatulloh, S., Praherdhiono, H., & Wedi, A. (2020). Pengaruh Game Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pemahaman Ilmu Pengetahuan Alam. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(2), 199–206. <https://doi.org/10.17977/um038v3i22020p199>
- Isalmiati, A., Nugraha, A., & Muharram, M. R. W. (2024). *Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Digital Pada Pembelajaran IPAS Di Sekolah Dasar*. 09(September).

- Juansyah, A. (2015). Pembangunan aplikasi child tracker berbasis assisted-global positioning system (a-gps) dengan platform android. *Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika (KOMPUTA)*, 1(1), 1–8.
- Kosilah, K., Neeke, A., Akbar, A., & Riniati, W. O. (2022). Meningkatkan Pemahaman Membaca Teks Menggunakan Media Cerita Bergambar Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 2(1), 275–282. <https://doi.org/10.53625/jcijurnalcakrawalailmiah.v2i1.3514>
- Kristiyanti, M. (2023). *Laporan Akhir Praktikum Komputer Grafik & Animasi*. 1–16.
- Lyla, R. W., Subandowo, M., & Sugito, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 7(2), 385–391. <https://doi.org/10.29100/jupi.v7i2.2714>
- Miranda, D. (2018). Pengembangan Buku Cerita Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 10(1), 18. <https://doi.org/10.26418/jvip.v10i1.25975>
- Nasution, N. kholidah. (2020). Perkembangan Anak Usia Dini (AUD) di TK Aisyiyah: Problematika dan Solusi. *Jurnal Penelitian Keislaman*, 15(2), 130–143. <https://doi.org/10.20414/jpk.v15i2.1425>
- Nikmah, N. U., & Darwati, Y. (2021). Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca Melalui Buku Cerita Bergambar Pada Anak Usia Dini. *WISDOM: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 141–151. <https://doi.org/10.21154/wisdom.v2i2.3251>
- Pemerintah Republik Indonesia. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Dengan Rahmat Tuhan Yangmaha Esa Presiden Republik Indonesia (UU Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 Ayat 14). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Te. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Dengan Rahmat Tuhan Yangmaha Esa Presiden Republik Indonesia (UU Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 Ayat 14)*. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Te, 19(8), 340–344. <https://doi.org/10.1093/oseo/instance.00216986>

- Rachmaali, F. F., Apriyani, E. N., Rusliana, T., & Aeni, A. N. (2023). Pengembangan E-Book Interaktif “Walson” Sebagai Media Mengenalkan Kebudayaan Islam Kepada Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Pendidikan Tembusai*, 7(1), 4305–4313.
<https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/5922%0Ahttps://www.jptam.org/index.php/jptam/article/download/5922/4951>
- Suryadi, A. (2017). Menggunakan Model Waterfall. *Petik*, 3(1), 2-(6).
- Tanato, C., & Satya Putra, A. (2021). Rancangan CNC Plotter untuk Menulis dan Menggambar. *Informationssystem Development*, 6(2).
- Wardhana, L. P. A. K., & Anggapuspa, M. L. (2020). Perancangan Buku Interaktif Digital Edukasi Seks untuk Anak-Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Barik*, 1(2), 71–84. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Yashinta, S. B., Rakimahwati, R., Mayar, F., & Yaswinda, Y. (2023). Media buku cerita bergambar berbasis inkuiri untuk mengembangkan kreativitas anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7965–7976.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5727>