

DAFTAR PUSTAKA

- Budiarto, M., Bella, U., & Yuliani, N. (2018). Media Promosi Dan Informasi Pada PT. Gardena Karya Anugrah Berbentuk Video Company Profile. *Cices*, 4(2), 217–227.
- Kementerian Agama RI, Buku Siswa Sejarah Kebudayaan Islam untuk Madrasah Aliyah kelas XI, Jakarta: Kementerian agama RI, 2015.
- Kurniawan, D. R., & Riana, C. (2013). Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. *Jakarta: Raja Wali Pers*.
- Kusyadi, M., Studi, P., Informatika, T., & Masalah, R. (2017). *APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN TOKOH – TOKOH ISLAM DUNIA BERBASIS MULTIMEDIA*. 1(1), 126–133.
- Mudiyanto Setiawan, Arie S.M Lumenta, V. T. (2016). Aplikasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Untuk Sekolah Dasar (Studi Kasus : SD Negeri I Bitung, Kelas VI). *E-Journal Teknik Elektro Dan Komputer*, 5 no.(4), 11.
- Puspita, Y., & Ali, R. (2019). *Prasarana Kegiatan Belajar Mengajar*. 19(1), 47–53.
- Rosa, A. S., Shalahudin, R. P. L., & Lunak, R. P. (2014). Bandung. *Informatika*.
- Rusli Muhidin, N Faisal Kharie, M. K. (2019). IJIS Indonesian Journal on Information System ISSN 2548-6438. *IJIS-Indonesia Journal on Information System*, 4(April), 69–76.
- Sari, Y. P. (2019). *Game Edukasi Kesenian Lampung Berbasis Android*. 135–140.
- Surjono, H. D. (2017). Multimedia pembelajaran interaktif: konsep dan pengembangan.
- Wijayanto, R. (2014). *PERANCANGAN ANIMASI INTERAKTIF PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS UNTUK KELAS 2 PADA MI NURUL FALAH CIATER*. II(1), 1–11.