

Multimedia Interaktif Pengenalan Objek Wisata Kota Pagar Alam

Interactive Multimedia Introduction of Pagar Alam City Tourism Objects

Medi Triawan¹⁾, Heriansyah²⁾

¹⁾Manajemen Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Institut Teknologi dan Bisnis Lembah Dempo

Jalan H. Sidik Adim No. 98 Jembatan Beringin Pagar Alam, Sumatera Selatan

Telepon (0730) 624445 Faksimile (0730) 623259 Ponsel 08117104411

E-mail : meditriawan@lembahdempo.ac.id¹⁾ heriansyah2012@gmail.com²⁾

Abstract

Tourism is a trip or as part of these activities carried out voluntarily and temporarily to enjoy tourist objects and attractions. Pagar Alam City is a city located in South Sumatra Province which has many potential tourism objects. The city is a tourist destination with an area of 633.66 Km² or 63,366 Ha. Strengths of attraction such as culture, history, good climate, friendly people make Pagar Alam City have a high level of visitor enthusiasm. The lack of information and promotional media carried out by the Pagar Alam City government on the potential of tourism objects causes the city of Pagar Alam to be less well known with a myriad of tourist attraction assets owned. With the Interactive Multimedia application for Introduction to Tourism Objects in Pagar Alam City which was built with Adobe Flash Cs6 which was exported to the "PesonaIndahWisataPagarAlam.apk" file using the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method which consists of six stages starting from the Concept stage, design, obtaining content material, assembly, testing, and distribution are expected to increase the number of visitors who come to the city of Pagar Alam.

Keywords: Interactive Multimedia, Attractions, Pagar Alam City, MDLC

Abstrak

Wisata adalah perjalanan atau sebagai dari kegiatan tersebut dilakukan secara sukarela serta bersifat sementara untuk menikmati objek dan daya tarik wisata. Kota Pagar Alam merupakan kota yang terletak di Provinsi Sumatera Selatan yang memiliki banyak potensi obyek wisata. Kota yang merupakan daerah tujuan wisata dengan luas wilayah 633,66 Km² atau 63.366 Ha. Kekuatan daya tarik seperti budaya, sejarah, iklim yang baik, masyarakat yang ramah menjadikan Kota Pagar Alam memiliki tingkat antusias pengunjung tergolong tinggi. Kurangnya informasi dan media promosi yang dilakukan oleh pemerintah Kota Pagar Alam terhadap potensi objek wisata menyebabkan kurang dikenalnya kota Pagar Alam dengan segudang aset objek wisata yang dimiliki. Dengan adanya aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Objek Wisata Kota Pagar Alam yang dibangun dengan adobe flash Cs6 yang di export menjadi file "PesonaIndahWisataPagarAlam.apk" menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) yang terdiri dari enam tahapan mulai dari tahap Concept, design, obtaining content material, assembly, testing, dan distribution diharapkan dapat meningkatkan jumlah pengunjung yang datang ke kota Pagar Alam.

Kata kunci: Multimedia Interaktif, Objek Wisata, Kota Pagar Alam, MDLC

1. Pendahuluan

Wisata adalah perjalanan atau sebagai dari kegiatan tersebut dilakukan secara sukarela serta bersifat sementara untuk menikmati objek dan daya tarik wisata [1]. Potensi wisata adalah segala sesuatu yang ada disuatu daerah yang dapat dikembangkan menjadi daya tarik wisata[2].

Kota Pagar Alam merupakan kota yang terletak di Provinsi Sumatera Selatan yang memiliki banyak potensi obyek wisata. Kota yang merupakan daerah tujuan wisata dengan luas wilayah 633,66 Km² atau 63.366 Ha. Kekuatan daya tarik seperti budaya, sejarah, iklim yang baik, masyarakat yang ramah menjadikan Kota Pagar Alam memiliki tingkat antusias pengunjung tergolong tinggi[3]. Berlimpahnya sumber daya alam (SDA) yang dimiliki oleh Kota Pagar Alam, maka harus mampu dimanfaatkan secara optimal sebagai satu pengembangan daerah, terutama di bidang pariwisata

yang saat ini amat diminati oleh berbagai lapisan masyarakat.

Perkembangan teknologi saat ini berkembang sangat pesat sehingga memunculkan banyak sekali media untuk menyampaikan informasi. Informasi yang cepat dan akurat merupakan suatu bentuk informasi yang sangat dibutuhkan masyarakat[4]. Dengan memberikan beberapa informasi yang berhubungan langsung dengan informasi objek wisata di kota Pagar Alam yang berbasis Multimedia Interaktif, tentunya akan menjadikan sesuatu yang berbeda dalam melihat sebuah objek. Multimedia yang dibangun bersifat interaktif dimana *user* (pemakai informasi) dapat memilih sendiri informasi objek wisata yang dibutuhkan.

Jenis pariwisata yang dimiliki Kota Pagar Alam diantaranya mencakup wisata alam, sejarah, dan agro wista, sehingga perlu adanya pengenalan objek wisata yang perlu dilakukan oleh pemerintah daerah maupun

komponen masyarakat agar bisa dijadikan salah satu pendapatan daerah, yang mana dapat meningkatkan infrastruktur dan perekonomian masyarakat yang berada di Kota Pagar Alam.

Pada penelitian ini, dikembangkan multimedia dan pemodelan multimedia yang dapat meningkatkan *Self Motivated Learning* dan *Self Regulated Learning* dengan menggunakan metode penelitian Menggunakan Metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC).

2. Tinjauan Pustaka

2.1 Analisis Penelitian Terdahulu

Menurut Nurdin, dkk[5] dalam penelitian “Cd Interaktif Pengenalan Sejarah Kebudayaan Islam Pada Madrasah Ibtidaiyah” menyatakan bahwa dengan adanya aplikasi dengan menggunakan Adobe Flash Professional CS6 yang dibuat oleh penulis, maka diharapkan dalam pengenalan sejarah kebudayaan islam untuk siswa madrasah ibtidaiyah sehingga siswa tersebut dapat mengenal sejarah dengan baik.

Menurut I Wayan Gede Oksarya Ega Satrya, dkk[6] pada penelitian “Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Paluang Nusa Penida Bali Berbasis Android” menyimpulkan bahwa Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Paluang Nusa Penida – Klungkung Berbasis Android dalam pengujian menggunakan metode *Blackbox* sudah berjalan sesuai dengan yang diharapkan, fungsionalitas aplikasi juga sudah berfungsi dengan baik.

Menurut Saeful Bakri, dkk[7] dalam penelitian “Pengembangan Media Promosi Kerajinan Batu Alam Di Desa Balad Berbasis Multimedia Interaktif” menyatakan bahwa Media promosi video ini sangat berpengaruh dalam menyampaikan pesan dan informasi yang diperlukan kepada masyarakat dan seluruh masyarakat daya tarik konsumen, khususnya untuk kerajinan batu alam di desa balad.

Menurut Bayu Rianto dan Indrawan Alsa[8] pada penelitian “Perancangan Aplikasi Promosi Universitas Islam Indragiri Berbasis Multimedia Interaktif” bahwa Dengan dibuatnya media promosi dan informasi yang berbasis multimedia interaktif untuk promosi perguruan tinggi universitas islam indragiri maka kegiatan promosi akan menjadi lebih informatif dan mampu mendukung kegiatan promosi menjadi lebih menarik untuk perhatian masyarakat terhadap perguruan tinggi.

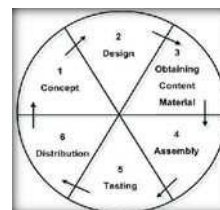
2.2 Kesimpulan Analisa Penelitian Terdahulu

Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah dijabarkan, didapatkan persamaan yaitu menggunakan Metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) serta menggunakan aplikasi Multimedia Interaktif. Beberapa dari penelitian diatas diimplementasikan melalui aplikasi android, serta website dan dari penelitian terdahulu yang tersebut, belum ada membuat sebuah

aplikasi multimedia yang membahas terkait pengenalan objek wisata.

3. Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) dengan enam tahapan yaitu *concept, design, obtaining content material, assembly, testing, dan distribution*[9].



Gambar 1. Tahap Pengembangan Metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC)

3.1 Concept

Aplikasi ini menggunakan konsep untuk media penyampaian informasi interaktif pengenalan objek wisata Kota Pagar Alam pada masyarakat dan mudah digunakan. Aplikasi ini juga disertai objek wisata alam, sejarah dan argo wisata tentang Kota Pagaralam dengan konsep video, gambar dan animasi agar tidak cepat bosan dan menambah pengetahuan tentang objek wisata Kota Pagar Alam

3.2 Design

Design (perancangan) adalah tahap pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan, dan kebutuhan material/bahan untuk program.

3.3 Obtaining Content Material

Material Collecting adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan. Bahan-bahan tersebut antara lain gambar, foto, animasi, video, audio, serta teks baik yang sudah jadi ataupun yang masih perlu dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan yang ada. Tahap ini dapat dikerjakan secara parallel dengan tahap *assembly*. Namun, pada beberapa kasus, tahap *material collecting* dan tahap *assembly* akan dikerjakan secara *linear*

3.4 Assembly

Tahap *assembly* (pembuatan) adalah tahap pembuatan semua objek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap desain, seperti *Mock Up*, bagan alir, dan/atau struktur navigasi yang telah dirancang sebelumnya, semua material yang telah dikumpulkan dimasukkan kedalam *software Adobe Flash Cs6* untuk disusun dan di edit. Pada tahap pembuatan ini dilengkapi dengan perintah tombol

interaktif dan tulisan bergerak (Animasi) hal ini ditunjukkan untuk membuat daya tarik pengguna dalam menggunakan aplikasi.

3.5 Testing

Tahap *testing* (pengujian) dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan (*assembly*) dengan menjalankan aplikasi atau program dan dapat dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. Pengujian dilakukan dengan cara pengujian *black box*. *Black Box* adalah pengujian dengan memperhatikan fungsional dari aplikasi[10].

3.6 Distribution

Tahap ini adalah tahap terakhir dalam metode pengembangan MDLC. Tahap ini juga disebut tahap *quis* untuk pengembangan produk supaya menjadi lebih baik untuk dibagikan ke pengguna, aplikasi ini dibangun menggunakan *adobe flash Cs6*. *Action Script* 2.0 dan di *export* menjadi *file exe*.

Audio	Suara latar dalam aplikasi ini berupa suara vokal yaitu suara narasi yang menyampaikan informasi, 1. Suara narasi tulisan berjalan pada aplikasi pesona indah wisata kota Pagar Alam 2. Suara narasi yang menyampaikan informasi pengenalan kota Pagar Alam 3. Suara narasi yang menyampaikan sub menu objek wisata 4. Suara narasi yang menyampaikan sub menu objek wisata sejarah 5. Suara narasi yang menyampaikan argo wisata
Animasi	Tulisan berjalan pada tulisan “aplikasi pesona wisata indah wisata kota Pagar Alam” di visualisasi intro
Interaktif	Terdapat suara dan teks dan animasi bergerak “ selamat datang di aplikasi pesona indah kota Pagar Alam”

4. Hasil dan Pembahasan

Analisis dan metode pengembangan Multimedia Interaktif Pengenalan Objek Wisata Kota Pagar Alam berdasarkan tahapan *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*, yaitu:

4.1 Concept

Pada tahap ini penulis melakukan pendefinisian berbagai hal yang berkaitan dengan aplikasi yang akan dibuat secara umum, seperti yang disajikan pada tabel 1.

Tabel 1 Konsep (*Concept*)

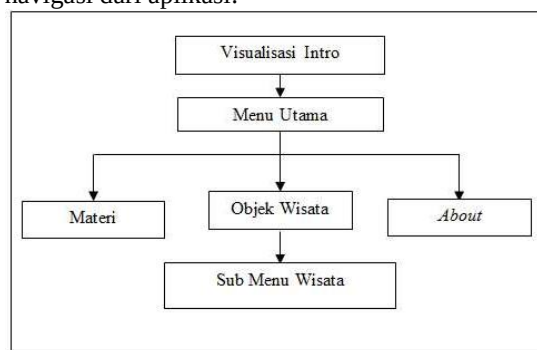
Konsep	Deskripsi Konsep
Judul	Pesona indah wisata kota Pagar Alam
Tujuan	Tujuan dibuat aplikasi multimedia interaktif pengenalan objek wisata kota Pagar Alam
Audiens	Dinas Pariwisata Kota Pagar Alam
Grafis	Gambar yang digunakan untuk <i>background</i> pada aplikasi pengenalan objek wisata kota Pagar Alam yaitu 1. <i>Background</i> kebun Teh gunung dempo Pagar Alam pada visualisasi intro dan menu. 2. <i>Background</i> pada tiap sub menu objek wisata, disesuaikan dengan wisata yang dipilih. 3. <i>Background</i> pada tiap sub menu video atau gamabar, disesuaikan dengan wisata yang diplih Semua aset gambar, penulis kumpulkan dan dibuat menggunakan <i>adobe photoshop Cs6</i>

4.2 Design

Design penelitian ini menggunakan struktur navigasi dan *flowchart* pengguna aplikasi sebagai gambaran aplikasi.

a. Struktur Navigasi

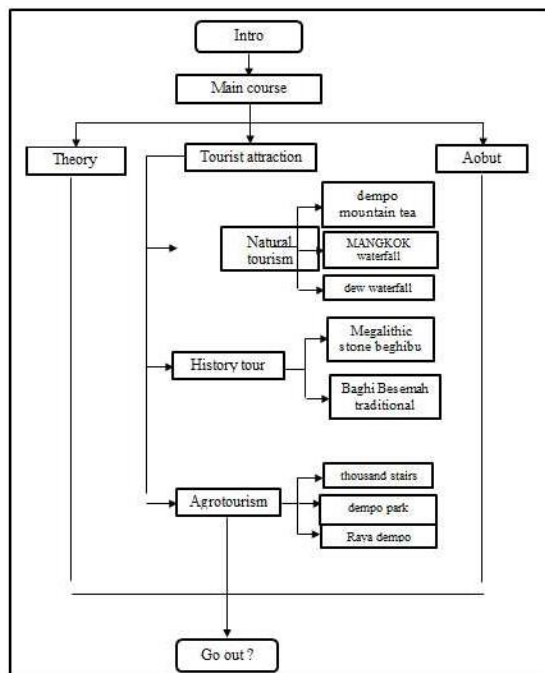
Struktur navigasi merupakan rancangan hubungan kerja *scene* yang satu dengan *scene* yang lain. Pada tahapan ini dimaksudkan untuk menjelaskan bagaimana alur cerita atau kegiatan dalam aplikasi yang ditentukan dalam perancangan dibuat, struktur navigasi pada aplikasi ini menggunakan struktur menu hierarki. Berikut adalah struktur navigasi dari aplikasi:



Gambar 2. Struktur Navigasi

b. Flowchart

Flowchart pengguna aplikasi digunakan untuk mempermudah pengguna dalam menggunakan aplikasi yang dibangun, berikut *flowchart* aplikasi yang penulis buat.



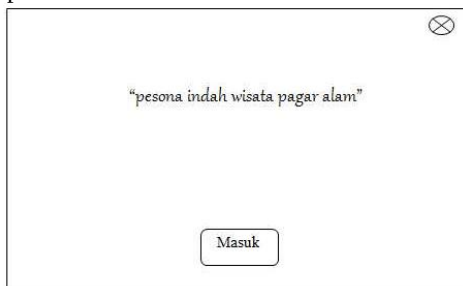
Gambar 3. Flowchart Pengguna Aplikasi

c. Mock Up

Perancangan *mock up* ini digunakan untuk mempermudah penyusun mengimplementasikan ke dalam bahasa pemrograman atau *software adobe flash Cs6*. Hasil dari pembuatan *Mock Up* akan digunakan sebagai dasar pembuatan program multimedia interaktif sehingga proses pembuatan media lebih terstruktur dan teratur.

1) Mock Up Halaman Visualisasi Intro

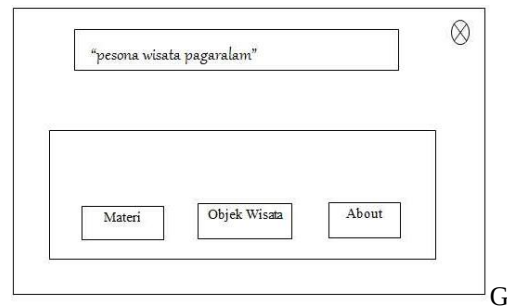
Tampilan awal terdapat animasi bergerak pada teks Pesona Indah Wisata Pagar Alam dan terdapat tombol masuk dan tombol keluar aplikasi.



Gambar 4. Mock Up Halaman Visualisasi Intro

2) Mock Up Menu Utama

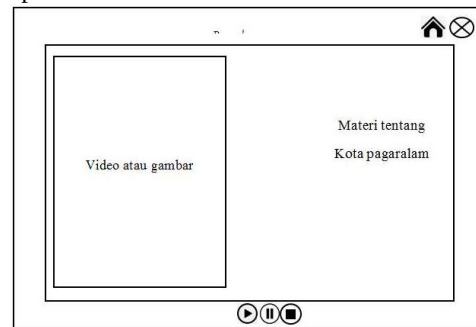
Halaman menu utama media terdapat media informasi dengan latar belakang gunung dempo serta terdapat animasi bergerak. Pada halaman ini terdapat 3 tombol utama, yang terdiri dari menu materi, menu objek wisata dan menu *about*.



Gambar 5. Mock Up Menu Utama

3) Mock Up Menu Materi

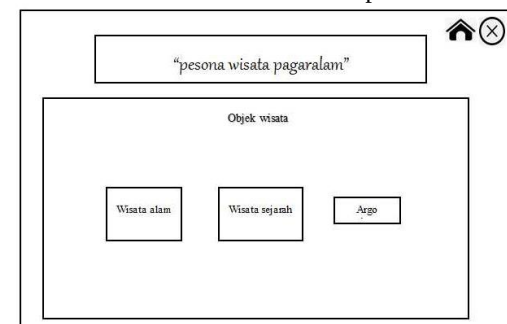
Halaman menu materi menampilkan latar belakang kebun teh dempo. Pada halaman terdapat materi tentang kota Pagar Alam dan video atau gambar, ada 5 tombol yaitu tombol *On* untuk menjalankan, tombol *pause* kembali ke video awal, tombol *off* untuk berhenti, tombol *home* untuk kembali ke halaman menu utama, dan tombol keluar untuk keluar dari aplikasi.



Gambar 6. Mock Up Menu Materi

4) Mock Up Menu Objek Wisata

Halaman menu objek wisata alam menampilkan latar belakang *Oziel Amazing Garden*. Pada halaman ini pengguna memilih salah satu sub menu wisata untuk menuju ke halaman wisata yang dituju disini terdapat 5 menu yaitu tombol wisata alam, tombol wisata sejarah, tombol argo wisata, tombol *home* untuk kembali ke halaman menu utama dan tombol keluar untuk keluar dari aplikasi



Gambar 7. Mock Up Menu Objek Wisata

4.3 Obtaining Content Material

Pada tahapan ini dilakukan pengumpulan material yang akan digunakan dalam aplikasi yang akan dibuat. Baik itu berupa gambar suara, maupun gambar bergerak yang diperlukan.

Tabel 2 Pengumpulan Bahan

Asset	Keterangan
Gambar	Kebun Teh Gunung Dempo
	Oziel Amazing Garden
	Dempo Raya
	Curup Embun
	Curup Mangkok
	Huma Baghi Pelang Kenidai
	Huma Baghi Besemah
	Magalitikum Batu Beghibu
	Tangga Seribu
	Dempo Park
Audio	Suara Narasi menyampaikan informasi tentang kota Pagar Alam dan <i>backsound</i> yang berjudul <i>travelling</i>
	Suara narasi menyampaikan informasi tentang objek wisata kota pagar alam
Video	1. Menu materi yang di isi video tentang kota pagar alam
	2. Sub menu objek wisata yaitu : kebun teh gunung dempo, curup embun, curup mangko, huma bahgi besemah, megalitikum batu beghibu, dempo raya, dempo park, tangga seribu
Teks	1. Menu materi tang berisi teks tentang kota pagar alam
	2. Sub menu objek wisata yatu : kebun teh gunung dempo, curup embun, curup mangkok. Huma baghi besemah, magalitikum batu behibu, dempo raya, dempo park, tangga sribu



Gambar 8. Halaman Menu Utama

b. Halaman Objek Wisata

Halaman menu objek wisata alam menampilkan latar belakang *Oziel Amazing Garden*. Pada halaman ini pengguna memilih salah satu sub menu wisata untuk menuju ke halaman wisata yang dituju, terdapat 5 menu yaitu tombol wisata alam, tombol wisata sejarah, tombol argo wisata, tombol *home* untuk kembali ke halaman menu utama dan tombol keluar untuk keluar dari aplikasi.



Gambar 9. Halaman Menu Objek Wisata

4.4 Assembly

Tahap *assembly* (pembuatan) adalah tahap pembuatan semua objek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap desain, seperti *Mock Up*, bagan alir, dan/atau struktur navigasi yang telah dirancang sebelumnya, semua material yang telah dikumpulkan dimasukkan kedalam *software Adobe Flash Cs6* untuk disusun dan di edit. Pada tahap pembuatan ini dilengkapi dengan perintah tombol interaktif dan tulisan bergerak (Animasi) hal ini ditunjukkan untuk membuat daya tarik pengguna dalam menggunakan aplikasi.

a. Halaman Menu Utama

Halaman menu utama media terdapat media informasi dengan latar belakang Gunung Dempo serta terdapat animasi bergerak pada teks “Pesona Indah Wisata Pagar Alam”. Pada halaman ini terdapat 3 tombol menu utama, yang terdiri dari menu materi, menu objek wisata dan menu *about*. Dimana setiap tombol jika diklik akan melakukan fungsinya.

4.5 Testing

Pengujian dilakukan dengan cara pengujian *black box testing* untuk menguji program apakah sistem secara fungsionalitas sesuai dengan yang diharapkan, seperti tombol-tombol, desain tampilan, audio maupun materi yang ditampilkan.

Tabel 3 *Black Box Testing*

Skenario Pengujian	Hal yang diharapkan	Hasil Pengujian
Pengujian tombol masuk	Klik tombol masuk maka akan masuk kehalaman utama	Berhasil
Pengujian tombol materi	Klik tombol materi maka akan masuk kehalaman sub menu materi	Berhasil
Pengujian tombol objek wisata	Klik tombol objek wisata maka akan masuk kehalaman sub menu objek wisata	Berhasil
Pengujian tombol wisata	Klik tombol wisata maka akan masuk kehalaman sub menu wisata	Berhasil

Pengujian tombol wisata alam	Klik tombol wisata alam maka akan masuk kehalaman sub menu wisata alam	Berhasil
Pengujian tombol sejarah	Klik tombol wisata sejarah maka akan masuk kehalaman sub menu wisata sejarah	Berhasil
Pengujian tombol argo wisata	Klik tombol argo wisata maka akan masuk kehalaman sub menu argo wisata	Berhasil
Pengujian tombol about	Klik tombol about maka akan masuk kehalaman menu about	Berhasil
Pengujian tombol on	Klik tombol on Maka akan menghidupkan video	Berhasil
Pengujian tombol off	Klik tombol off Maka akan mematikan video	Berhasil
Pengujian tombol pause	Klik tombol pause Maka akan mengulang video awal	Berhasil
Pengujian tombol home	Klik tombol home Maka akan masuk ke menu utama	Berhasil
Pengujian tombol keluar	Klik tombol keluar Maka akan keluar dari aplikasi	Berhasil

4.6 Distribution

Tahap ini merupakan tahap akhir pada pengembangan multimedia interaktif dengan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*, aplikasi ini dibangun menggunakan *adobe flash Cs6* yang di *export* menjadi *file* “PesonaIndahWisataPagarAlam.apk” dan siap untuk didistribusikan kepada pengguna.

5. Kesimpulan

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam Multimedia Interaktif Pengenalan Objek Wisata Kota Pagar Alam dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi Multimedia interaktif pengenalan objek wisata kota Pagar Alam dibangun dengan menggunakan *adobe flash Cs6* yang di *export* menjadi *file* “PesonaIndahWisataPagarAlam.apk”

menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*

2. Terdapat 3 informasi utama terkait dengan objek wisata kota Pagar Alam yaitu Menu Objek Wisata Alam, Sejarah dan Agro Wisata dengan dilengkapi Video Animasi.

5.2 Saran

Adapun saran yang dapat diberikan untuk menyempurnakan aplikasi ini agar lebih baik adalah adanya penambahan ragam wisata pada aplikasi pengenalan objek wisata yang dibangun karena saat ini keragaman objek wisata yang ditampilkan masih terbatas pada 3 objek wisata yaitu Wisata Alam, Sejarah dan Agro Wisata.

Daftar Rujukan

- [1] R. Priyanto, D. Syarifuddin, and S. Martina, “Perancangan Model Wisata Edukasi di Objek Wisata Kampung Tulip,” *J. Abdimas BSI J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 1, no. 1, p. 15, 2018, [Online]. Available: <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/abdimas/article/view/2863>.
- [2] R. F. Osin, I. Rizky, W. Kusuma, and D. A. Suryawati, “Strategi Pengembangan Objek Wisata Kampung Tradisional Bena Kabupaten Ngada-Flores Nusa Tenggara Timur (Ntt),” vol. 14, no. 1, pp. 60–65, 2019.
- [3] M. A. C. Donya, B. Sasmito, and A. . Nugraha, “Jurnal Geodesi Undip Oktober 2020,” *J. Geod. Undip*, vol. 9, no. 4, pp. 52–58, 2020.
- [4] D. Erlansyah, “Multimedia Interaktif Objek Wisata Di Kota Palembang Dengan Menggunakan Swish Max,” *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2021.
- [5] Nurdin, Noviana, Munar, and Taufiq, “CD Interaktif Pengenalan Sejarah Kebudayaan Islam Pada Madrasah Ibtidaiyah,” *J. Teknol. Terap. Sains*, vol. 1, no. 2, pp. 1–13, 2020, [Online]. Available: <https://ojs.unimal.ac.id/index.php/tts/article/view/3251>.
- [6] I Wayan Gede Oksarya Ega Satrya, I Gede Suardika, and Ni Kadek Sukerti, “Multimedia Interaktif Pengenalan Pura Paluang Nusa Penida Bali Berbasis Android,” *J. Fasilkom*, vol. 10, no. 3, pp. 301–306, 2020, doi: 10.37859/jf.v10i3.2262.
- [7] S. Bakri, N. Rahaningsih, A. I. Purnamasari, E. Tohodi, and Kaslani, “Media, Video, Video Promosi, Kerajinan Batu Alam .,” vol. 10, no. 1, 2022.
- [8] B. Rianto and I. Alsa, “Perancangan Aplikasi Promosi Universitas Islam Indragiri Berbasis Multimedia Interaktif,” *Selodang Mayang J. Ilm. Badan Perenc. Pembang. Drh. Kabupaten Indragiri Hilir*, vol. 7, no. 1, pp. 39–43, 2021, doi: 10.47521/selodangmayang.v7i1.192.
- [9] R. Arpiansah, Y. Fernando, and J. Fakhrurozi, “Menggunakan Metode Mdlc Untuk Anak Usia Dini,” *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 2, p. 88, 2021, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>.
- [10] L. Rahmadi and M. Triawan, “GAME ‘ QUIZ BESEMAH ’ SEBAGAI MEDIA UNTUK,” vol. 3, no. 3, pp. 1–12, 2021.