

DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. Purwanto, "Rancangan sistem informasi penjualan barang koperasi xyz," JSI (Jurnal sistem Informasi) Universitas Suryadarma, vol. 6, no. 1, pp. 83–111, 2019.
- [2] D. Dilson, R. Yunita, and S. Arimadona, "Media pembelajaran matematika interaktif kelas 3 sekolah dasar berbasis mobile," Simtika, vol. 5, no. 1, pp. 6–13, 2022.
- [3] D. T. P. Yanto, "Praktikalitas media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran rangkaian listrik," INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi, vol. 19, no. 1, pp. 75–82, 2019.
- [4] G. C. S. Dwiqi, I. G. W. Sudatha, and A. I. W. I. Y. Sukmana, "Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran IPA untuk siswa SD kelas V," Jurnal Edutech Undiksha, vol. 8, no. 2, pp. 33–48, 2020.
- [5] A. Z. Shoumi, "Peran multimedia dalam pendidikan pada aplikasi ruang guru," in Prosiding seminar nasional cendekiawan, 2019, pp. 2–23.
- [6] M. K. Munir and A. dalam Pendidikan, "Bandung: Alfabeta," CV, 2012.
- [7] I. K. Ahmadi, "Strategi pembelajaran sekolah terpadu," 2019.
- [8] A. H. Sutopo, "Teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan," Yogyakarta: Graha Ilmu, pp. 131–134, 2012.
- [9] S. Setiawan, "Merancang Aplikasi Flash secara Optimal," Yogyakarta: Andi, 2007.
- [10] F. Armansyah, S. Sulton, and S. Sulthoni, "Multimedia interaktif sebagai media visualisasi dasar-dasar animasi," Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, vol. 2, no. 3, pp. 224–229, 2019.
- [11] T. P. B. P. Pendidikan, "Psikologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan UNY," Yogyakarta: UNY Press, 2007.
- [12] R. Festiawan, "Belajar dan pendekatan pembelajaran," Universitas Jenderal Soedirman, vol. 11, 2020.
- [13] A. Perangin-Angin, "Perbedaan hasil belajar siswa yang di ajar dengan model Pembelajaran elaborasi dengan model pembelajaran konvensional," Jurnal Penelitian Fisikawan, vol. 3, no. 1, pp. 43–50, 2020.
- [14] C. Halim and H. Prasetyo, "Penerapan Artificial Intelligence dalam Computer Aided Instructure (CAI)," Jurnal Sistem Cerdas, vol. 1, no. 1, pp. 50–57, 2018.
- [15] A. Trisiana, "Desain pengembangan model pembelajaran pendidikan kewarganegaraan melalui ADDIE model untuk meningkatkan karakter mahasiswa di Universitas Slamet Riyadi Surakarta," 2016.
- [16] H.-E. Eriksson and M. Penker, "UML Toolkit–John Wiley and Sons," Inc., 1998.

- [17] D. W. T. Putra and R. Andriani, "Unified modelling language (uml) dalam perancangan sistem informasi permohonan pembayaran restitusi sppd," *Jurnal Teknoif Teknik Informatika Institut Teknologi Padang*, vol. 7, no. 1, pp. 32–39, 2019.
- [18] R. Astuti, "Pemodelan analisis berorientasi objek dengan use case," *Media Informatika*, vol. 8, no. 2, pp. 73–81, 2009.
- [19] T. A. Kurniawan, "Pemodelan use case (UML): evaluasi terhadap beberapa kesalahan dalam praktik," *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput*, vol. 5, no. 1, p. 77, 2018.
- [20] T. Arianti, A. Fa'izi, S. Adam, and M. Wulandari, "Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Menggunakan Diagram UML (Unified Modelling Language)," *Jurnal Ilmiah Komputer Terapan dan Informasi*, vol. 1, no. 1, pp. 19–25, 2022.
- [21] H. Hasugian and A. N. Shidiq, "Rancang bangun sistem informasi industri kreatif bidang penyewaan sarana olahraga," *Semantik*, vol. 2, no. 1, 2012.
- [22] L. Pardew, *Beginning Illustration and Storyboarding for Games* (Premier Press Game Development (Paperback)). Course Technology Press, 2004.
- [23] U. Khulsum, Y. Hudiyono, and E. D. Sulistyowati, "Pengembangan bahan ajar menulis cerpen dengan media storyboard pada siswa kelas X SMA," *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, vol. 1, no. 1, pp. 1–12, 2018.
- [24] M. Fatchan, "Perancangan aplikasi media pembelajaran ilmu pengetahuan alam berbasis Adobe Flash Professional CS6," *Jurnal SIGMA*, vol. 8, no. 1, pp. 43–51, 2018.