

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Rosa A.S.M. Shalahuddin, *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung. Informatika. 2016.
- [2] Howard Podeswa, "UML for The IT Business Analyst, Second Edition: A Partical Guide To Requirements Gathering Using The Unified Modeling Language". Boston USA. Cengage Learning.2010.
- [3] Diana Effendi, Bella Hardiyana dan Iyan Gustiana, (Nov 2016), "Perancangan Program Aplikasi Pembelajaran IPA Materi Sistem Pernapasan Berbasis Multimedia Untuk Siswa SDLB Bagian B Tuna Rungu Menggunakan Object Oriented Aproach", [online], Available : <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/simet/article/view/773/747>.
- [4] Susanto, Novi Ratna Dewi, Andin Irsadi, (2013), "Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Education Games Pada Pembelajaran IPA Terpadu Tema Cahaya Untuk Siswa SMP/MTs", [online], Available: <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/usej/article/view/1829>.
- [5] Imroatus Solichah, S.pd, *Alat Peraga untuk Pelajar Tunarungu Penggunaan Bentuk dua dimensi bangun datar pada Siswa Tunarungu*. Ed1. Media Guru.2014.
- [6] Iwan Binanto, *Multimedia Digital - Dasar Teori dan Pengembangannya*. Ed.1. Yogyakarta ANDI, 2010.
- [7] Nugroho, F. A., & Adian Fatchur, R. (2010). *Pembelajaran berbasis multimedia*.
- [8] Khuzaini, N., & Santosa, R. H. (2016). Pengembangan multimedia pembelajaran trigonometri menggunakan adobe flash CS3 untuk siswa SMA. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 3(1), 88-99, [Online], Available: <https://journal.uny.ac.id/index.php/jrpm/article/view/9681>.
- [9] Dinar Mahdalena Leksana, Mungin Eddy Wibowo & Imam Tadjri, (jun 2013), "Pengembangan Modul Bimbingan Karir Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Kematangan Karir Siswa" [online], Available:<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jubk/article/view/1230/1189>
- [10] Yoga Setia, R., Permatasari, D, & Wahyuni (2017). "Aplikasi Multimedia Pembelajaran Pendidikan Lingkungan Hidup Tentang Bencana Alam. *Majalah Ilmiah UNIKOM*", 15.
- [11] Sari, A. K. (2014). Analisis Karakteristik Gaya Belajar VAK (Visual, Auditorial, Kinestetik) Mahasiswa Pendidikan Informatika Angkatan 2014.[] *Edutic-Scientific Journal of Informatics Education*, 1(1).[online], Available : <https://journal.trunojoyo.ac.id/edutic/article/view/395/369>
- [12] Ida Bagus Nyoman Sudria, I Wayan Redhana, & Luh Samiasih, (April 2011), "Pengaruh Pembelajaran Interaktif Laju Reaksi Berbantu Komputer Terhadap Hasil Belajar Siswa" [online], 2011, Available : <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPP/article/view/135/129>

- [13] Wibawanto, Wandah, and S. Sn M. Ds. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Cerdas Ulet Kreatif Publisher, 2017.
- [14] Urva, G., & Siregar, H. F. (2015). *Pemodelan UML E-Marketing Minyak Goreng. JURTEKSI ROYAL Edisi2*, [Online], Available : <http://is.its.ac.id/pubs/oajis/index.php/home/detail/1464/Pemodelan-UML-E-Marketing-Minyak-Goreng>.
- [15] Hasugian, H., & Shidiq, A. N. (2012). *Rancang Bangun Sistem Informasi Industri Kreatif Bidang Penyewaan Sarana Olahraga. Semantik*, 2(1), [Online] Available: <http://repository.petra.ac.id/15746/>.
- [16] Adi Nugroho, *Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek dengan Metode USDP*. Ed 1. Yogyakarta. C.V ANDI.2010.
- [17] Pasti bisa!! *Belajar Sendiri Adobe Flash Pro CS6*. Ed 1. Yogyakarta. ANDI.2013.
- [18] Angela, W., & Gani, A. (2016). *Rancang Bangun Game Edukasi Berbasis Web Dan Android Menggunakan Adobe Flash Cs5 Dan Action Script 3.0. IJIS-Indonesian Journal On Information System*, 1(2). [online]. Available : <http://www.ijiswiratama.org/index.php/home/article/view/19/15>
- [19] Rakhmadi, A., Fadlilah, U., & Setiawan, W. (2012). *Tutorial Interaktif Rangkaian Dasar Elektronika Komunikasi Pada Mata Kuliah Dasar Elektronika Komunikasi Menggunakan Macromedia Flash 8*. [online]. Available: <https://publikasiilmiah.ums.ac.id/xmlui/handle/11617/3073>
- [20] Adi Sunyoto, *Adobe Flash + XML = Rich Multimedia Application*. Yogyakarta. C.V ANDI.2010.
- [21] Weli, *Aplikasi Kasus Siklus Transaksi Bisnis : Suatu Pendekatan Pengembangan Sistem Informasi Akutansi*. Ed 2. Jakarta. Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya. 2019.
- [22] Saputra, W., & Purnama, B. E. (2015). *Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif untuk mata kuliah organisasi komputer. Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 4(2).[online]. Available: <http://ijns.org/journal/index.php/speed/article/view/865>.
- [23] Yuliani, S. T., Sudarsono, B., & Wijaya, A. P. (2016). *Aplikasi Sistem Informasi Geografis (Sig) Untuk Pemetaan Pasar Tradisional Di Kota Semarang Berbasis Web. Jurnal Geodesi Undip*, 5(2), 208-2016.
- [24] Atep Sujana. *Dasar-Dasar IPA : Konsep dan Aplikasinya*. Ed 1. Bandung. UPI PRESS.2014
- [25] Indah Susilowati, Retno Sri Iswari, & Sri Sukaesih, *Pengaruh Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Sistem Pencernaan Manusia*, Vol. 2, no.1, hal.3, 2013.
- [26] Dr.Sandu Siyoto, SKM., M.Kes & M. Ali Sodik, M.A, "Dasar Metodologi Penelitian". Yogyakarta. Literasi Media Publishing.2015.
- [27] R P Dhaniawaty, A P Fadillah, and D Lubis 2020 " Design of Furniture Production Monitoring Information System." IOP Conference Series: Materials Science and Engineering. 879 I. 1-7.

