

DAFTAR PUSTAKA

- [1] G. Sparks, Enterprise Architect User Guide, Sparx System, 2014.
- [2] "komisiinformasi," 30 Oktober 2018. [Online]. Available: <https://komisiinformasi.go.id/?p=1638>. [Accessed Mei 2020].
- [3] A. Hartanto, "Pembelajaran Matematika Materi Bangun Ruang Balok Dengan Aplikasi Multimedia Interaktif Di Sd Negeri Teguhan Sragen," *Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika dan Komputer*, vol. 2, no. 1, 2013.
- [4] M. M. Abidin, B. E. Purnama and G. Kristianto, "Pembangunan Media Pembelajaran Teknik Komputer Jaringan Kelas X Semester Ganjil Pada Sekolah Menengah Kejuruan Taruna Bangsa Pati Berbasis Multimedia Interaktif," *IJCSS - Indonesian Jurnal on Computer Science*, vol. 4, no. 3, 2013.
- [5] D. Effendi, B. Hardiyana and I. Gustiana, "Implementasi Rancangan Aplikasi Program Pembelajaran Ipa Materi Sistem Pernapasan Untuk Sdlb Bagian B Tunarungu Berbasis Multimedia," *SIMETRIS*, vol. 8, no. 1, 2017.
- [6] T. Vaughan, *Multimedia: Making it Work* 8th ed, New York: McGrawHill, 2013.
- [7] B. E. Praheto, A. M. Rohmadi and N. E. Wardani, "Peran Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia di PGSD," *In Proceedings Education and Language International Conference*, vol. 1, no. 1, 2017.
- [8] Daryanto, "Media Pembelajaran, peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran.," *Yogyakarta, Gave Media*, 2010.
- [9] Munir, "Multimedia konsep dan aplikasi dalam pendidikan," *Bandung: Alfabeta*, 2012.
- [10] P. Ekayani, "Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa," *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, vol. 2, no. 1, 2017.
- [11] A. Pane and M. D. Dasopang, "Belajar dan pembelajaran," *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, vol. 3, no. 2, 2017.

- [12] E. N. Kresma, "Perbandingan pembelajaran konvensional dan pembelajaran berbasis masalah terhadap titik jenuh siswa maupun hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika," *Educatio Vitae*, vol. 1, no. 1, 2014.
- [13] Rusman, *Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Komputer*, Bandung: Alfabeta, 2012.
- [14] A. Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011.
- [15] S. D. Hermawan, *Multimedia Pembelajaran Interaktif*, UNY Press, 2017.
- [16] R. AS and M. Shalahudin, *Rekayasa Perangkat Lunak : Terstruktur dan berorientasi objek*, Bandung: Informatika, 2014.
- [17] P. P. Widodo and H. , *Menggunakan UML*, Bandung: Informatika, 2011.
- [18] T. A. Kurniawan, "Pemodelan Use Case (UML): Evaluasi Terhadap beberapa Kesalahan dalam Praktik," *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*, vol. 5, no. 1, 2018.
- [19] A. Handini, "Pemodelan UML sistem informasi monitoring penjualan dan stok barang (studi kasus: distro zhezha pontianak)," *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, vol. 4, no. 2, 2016.
- [20] I. S. Boham, S. R. Sentinuwo and A. M. Sambul, "Rancang Bangun Aplikasi Game Pengenalan Sejarah Perang Tondano," *Jurnal Teknik Informatika*, vol. 11, no. 1, 2017.
- [21] A. Sutopo, *Multimedia Interaktif dengan Flash*, Yogyakarta: Graha, 2003.
- [22] J. Purwono, S. Yutmini and S. Anitah, "Penggunaan media audio-visual pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan," *Jurnal teknologi pendidikan dan pembelajaran*, vol. 2, no. 2, 2014.
- [23] *Ilmu Pengetahuan Alam 2nd*, Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014.
- [24] R. P. Dhaniawaty, A. P. Fadillah and D. Lubis, "Design of Furniture Production Monitoring Information System," *In IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, vol. 879, no. 1, 2020.
- [25] A. Kadir, *Pengenalan Sistem Informasi, Edisi Revisi*, Yogyakarta: Andi, 2014.