

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Rosa A.S.M. Shalahuddin, *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung. Informatika. 2016
- [2] Eric J. Naiburg, & Robert A.Maksimchuk, *UML for Database Design*.USA. Addison-Wesley.2001.
- [3] Iasha, V., Sumantri, M. S., Sarkadi, S., & Rachmadtullah, R. (2018, November). Development Media Interactive Learning in Education Pancasila and Citizenship Education to Improve Tolerance of Students in Elementary School. In *Annual Civic Education Conference (ACEC 2018)*. Atlantis Press.
- [4] Dwi Ardianto, A. (2014). *Media Pembelajaran Pemrograman Berorientasi Objek Bahasa Java Bagian 2 Berbasis Multimedia Menggunakan Flash* (Doctoral dissertation, Universitas Komputer Indonesia).
- [5] Susilawati, E. (2017). Rancangan Pengembangan Metode Pembelajaran Multimedia Interaktif Bahasa Inggris Melalui Adobe Flash Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi dan Informasi (JATI)*, 7(2), 45-56.
- [6] Sudatha, I. G. W., & Tegeh, I. M. (2009). Desain multimedia pembelajaran. *Singaraja: Undiksha*, 1-98.
- [7] Winataputra, U. S., Delfi, R., Pannen, P., & Mustafa, D. (2014). Hakikat Belajar dan Pembelajaran. *Hakikat Belajar dan Pembelajaran*, 1-46.
- [8] Nella Kresma, E. (2014). Perbandingan pembelajaran konvensional dan pembelajaran berbasis masalah terhadap titik jenuh siswa maupun hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika. *Educatio Vitae*, 1(1).

- [9] Hardianto, D. (2007). Mendesain Komputer Sebagai Media Alternatif Belajar Mandiri. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 3(2).
- [10] Saputra, W., & Purnama, B. E. (2015). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif untuk mata kuliah organisasi komputer. *Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 4(2).
- [11] Firmansyahputra, B., & Cherid, A. (2019). Aplikasi Multimedia Pengenalan Huruf Alfabet, Buah dan Hewan Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *InComTech*, 9(3), 173-185.
- [12] Jacobson, I., Booch, G., & Rumbaugh, J. (1996). The Unified Modeling Language. *University Video Communications*.
- [13] Finandhita, A. (2017). Pengenalan Uml-Use Case Diagram.
- [14] Dharwiyanti, S., & Wahono, R. S. (2003). Pengantar Unified Modeling Language (UML). *Ilmu Komputer*, 1-13
- [15] Gunawan, G., Halim, F., & Surya, J. (2014). PENGEMBANGAN GAME STRATEGI" OUR KINGDOM". *SEMNAS TEKNOLOGI ONLINE*, 2(1), 1-08.
- [16] Boham, I. S., & Sentinuwo, S. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Game Pengenalan Sejarah Perang Tondano. *Jurnal Teknik Informatika*, 11(1).
- [17] Suryana, D. (2013). Pendidikan Anak Usia Dini.
- [18] Chun, R. (2012). Adobe® Flash® Professional CC Classroom in a Book. United States of America: Peachpit.
- [19] Ferry Herlambang, Membuat Efek Khusus Dengan ActionScript 2.0 Flash 8. Jakarta. PT Elex Media Komputindo. 200

- [20] Braunstein, R., Wright, M. H., & Noble, J. J. (2007). *ActionScript 3.0 Bible* (Vol. 433). John Wiley & Sons.
- [21] Indah Indriyanna dan Bunafit Nugroho, *Utak-Atik Registry Windows Vista*. Jakarta. PT Elex Media Komputindo. 2008
- [22] Mulyatiningsih, E., & Nuryanto, A. (2014). *Metode penelitian terapan bidang pendidikan*.
- [23] Dhaniawaty, R. P., Fadillah, A. P., & Lubis, D. (2020, July). *Design of Furniture Production Monitoring Information System*. In *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering* (Vol. 879, No. 1, p. 012044). IOP Publishing..
- [24] Fachlevi, M. R., & Syafariani, R. F. (2017). *Perancangan Sistem Informasi Kepegawaian Berbasis Website Di Bagian Kepegawaian Sdn Binakarya I Kabupaten Garut*. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*, 8(2), 553-558.
- [25] Nurajizah, S. (2015). *Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web Dengan Metode Prototype: Studi Kasus Sekolah Islam Gema Nurani Bekasi*. *SNIT 2015*, 1(1), 213-218.
- [26] Mustaqbal, M. S., Firdaus, R. F., & Rahmadi, H. (2015). *Pengujian aplikasi menggunakan black box testing boundary value analysis (studi kasus: Aplikasi prediksi kelulusan smnptn)*. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 1(3).