

DAFTAR PUSTAKA

- [1] E. J. Naiburg and R. a Maksimchuk, *UML for Database Design*, vol. 27, no. 1. 2003
- [2] S. Catur Cahyodi and R. Wahyuni Arifin, "Sistem Informasi Point Of Sales Berbasis Web Pada Colony Amaranta Bekasi," *Inf. Syst. Educ. Prof.*, vol. 1, no. 2, pp. 189–204, 2017
- [3] Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Kemendikbud RI). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2003
- [4] Mulia. Alvin Winanda, "Pengembangan Aplikasi Game Pengenalan Fauna Menggunakan Construct 2 Untuk Anak Usia Dini", Diss. Perpustakaan Universitas Teknokrat Indonesia, 2017.
- [5] Priyanto, Dwi. "Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis komputer", *INSANIA: J. Pemikiran Alternatif Kependidikan*, Vol. 14, No. 1, pp. 92-110, 2009.
- [6] Effendi, Diana dkk. "Implementasi Rancangan Aplikasi Program Pembelajaran IPA Materi Sistem Pernapasan untuk SDLB Bagian B Tunarungu Berbasis Multimedia", *SIMETRIS*, Vol. 8, No. 1, pp, 2016.
- [7] Hidayat. Taupik, "Pembangunan Aplikasi Multimedia Interaktif Pembelajaran Agribisnis Tanaman Pangan dan Hortikultura (Studi Kasus: SMKN 2 Subang)", S. Kom., Program Studi Teknik Informatika, UNIKOM, Bandung, 2015.
- [8] Simarmata. Janner, et. al, "Elemen-Elemen Multimedia untuk Pembelajaran", Yayasan Kita Menulis, 2020.
- [9] Putra, (28 April 2021), "Multimedia: Sejarah, Manfaat, Komponen dan Contoh Multimedia", [online] 2020, Available: <https://salamadian.com/pengertian-multimedia/>
- [10] Y. Andinny and I. Lestari, "Pengaruh Pembelajaran Multimedia Terhadap Hasil Belajar Matematika," *J. Kaji. Pembelajaran Mat.*, vol. 1, no. 2, pp. 169–179, 2016.
- [11] Dhaniawaty, R. P. dkk, "Perancangan Game Edukasi "The Legend of Al-Khawarizmi" sebagai Alat Bantu Pembelajaran Mahasiswa Berkebutuhan Khusus", *J. Pendidikan Berkebutuhan Khusus*, Vol. 5 No. 2, 2021
- [12] Imron. Moh, "Pemanfaatan multimedia interaktif dalam pembelajaran di MA Darul Muttaqin Blega Bangkalan", UIN Sunan Ampel, Surabaya, 2014.

- [13] Risdiansyah. Deni, Weiskhy dan Deasy, “Pembangunan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan Macromedia Flash 8”, J. Teknik Informatika Musirawas, Vol. 4, No. 1, pp. 1-8, Juni, 2019.
- [14] Muhibbin Syah, “Psikologi pendidikan dengan Pendekatan Baru”, Cet. XV, h. 87, Bandung: PT. Rosdakarya, 2010.
- [15] Dewi. E. Ratna, “Metode Pembelajaran Modern dan Konvensional Pada Sekolah Menengah Atas”, J. Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran, Vol. 2, No. 1, pp. 44-52, April, 2018.
- [16] Wulandari, F. Putri, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audiovisual pada Mata Kuliah Praktik Finishing Furniture”, Prodi Pendidikan Tenkin Sipil dan Perencanaan, UNY, Yogyakarta, 2019.
- [17] Azmi, Sarah Nur. "Perbandingan antara model pembelajaran cooperative learning tipe stad dengan pembelajaran konvensional dalam rangka meningkatkan hasil belajar PAI (eksperimen kelas XI SMA Negeri 3 Tangerang)", Pendidikan Agama Islam, UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta, 2012.
- [18] Sagala. Gamrina, Dian dan Yuhandri, “Perancangan Aplikasi Pembelajaran Pakaian Adat Asli Indonesia Berbasis Multimedia dan Web Menerapkan Metode Computer Assisted Instruction (CAI)”, J. Riset Komputer, Vol. 4, No. 4, pp. 12-15, Agust, 2017.
- [19] Ibrahim, “Perpaduan Model Pembelajaran Aktif Konvensional (Ceramah) Dengan Kooperatif (Make – A Match) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan”, J. Suara Guru, Vol. 3, No. 2, Juni, 2017.
- [20] Wahyuniati, “Keefektifan Model Kontekstual untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi (Studi Eksperimen pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Kebasen Tahun 2012)”, Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Muhammadiyah Purwokerto, 2013.
- [21] Hardiyana, Bella dan Novandi, Y. “Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Pemrograman Berorientasi Objek dengan Bahasa Java”, J. Suara Guru, Vol. 3, No. 2, Juni, 2017.
- [22] Surjono. Herman Dwi, “Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan”, 1th ed, Yogyakarta: UNY Press, 2017.
- [23] Dharwiyanti, Sri, dan Wahono, R. Satria. "Pengantar Unified Modeling Language (UML)." Ilmu Komputer, pp. 1-13, 2003.
- [24] Havaluddin, “Memahami Penggunaan UML (Unified Modelling Language)”, J. Informatika Mulawarman, Vol. 6, No. 1, pp. 1-15, Feb, 2011.
- [25] Marlindawati, “Penerapan EOQ (Economic Order Quantity) Pada Sistem Informasi Inventory”, Universitas Bina Darma, Palembang, 2018.

- [26] Finandhita. Alif, “Pengenalan Uml Dan Use Case Diagram”, Teaching Resource, Universitas Komputer Indonesia, 2018.
- [27] Simalango. Untung, Asrul dan Nurindah, “Rancang Bangun Aplikasi Multimedia Interaktif Mobile Learning”, Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika, Vol. 6 No. 2 pp. 1-7, Juli, 2018.
- [28] Adwiya. Rabiatul, Muhamad, “Perancangan Permainan Edukasi Peduli Jajanan Sehat”, CYBERNETICS, Vol. 01, No.02, pp. 139-143, Nov, 2017.
- [29] Zakiy, Mu’ Tashim (2018) “Perhitungan Struktur Plat Beton Bertulang dengan Bahasa Pemrograman Action Script”. Undergraduate (S1) thesis, University of Muhammadiyah Malang. 2018
- [30] Sitanggang, A. S, “Pembuatan Scout Learning Berbasis Multimedia Berupa Aplikasi Simulasi Penunjang Ekstrakurikuler Kepramukaan Kalangan Sekolah Dasar di Jawa Barat”, Indonesian Journal on Computing (Indo-JC), Vol. 2, No. 2, pp. 105-118, 2017
- [31] Kuryanti. Sandra J, “Perancangan Animasi Interaktif Tata Cara Pelaksanaan Wudhu dan Sholat Wajib”, J. Khatulistiwa Informatika, Vol. 3, No. 2, pp. 199-207, Desember 2015.
- [32] Wulandari. Retno, Burhannudin dan Yusuf, “Perbedaan Perkembangan Sosial Anak Usia 3-6 Tahun Dengan Pendidikan Usia Dini dan Tanpa Pendidikan Usia Dini di Kecamatan Peterongan Jombang”, BIOMEDIKA, Vol. 8, No. 1, pp. 47-53, Februari, 2015.
- [33] Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 41 Tahun 2014 Tentang Peternakan dan Kesehatan Hewan. 2014
- [34] Hermawan. Tommy, “BONBIN ZOO” (Redesain Kebun Biantang Surabaya) Undergraduate thesis, Universitas Muhammadiyah Surabaya. 2021
- [35] Suhartini. Yeni, Laela “Meningkatkan Kecerdasan Natural Anak Usia Dini melalui Pengenalan Hewan di TK Pelita Kota Bandung”, J. Obsesi: Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 2 No. 1, pp. 45-53, 2018