

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] E. Naiburg, E. J. Naiburg, and R. A. Maksimchuck, *UML for database design*. Addison-Wesley Professional, 2001.
- [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] I. Karim, A. Mariani, and M. R. Tohopi, “Aplikasi Pembelajaran Matematika Kelas III SD Berbasis Android,” *J. Teknol. Inf. Indones.*, vol. 1, no. 1, pp. 31–35, 2019, doi: 10.30869/jtii.v1i1.298.
- [4] A. Hartanto, “Pembelajaran Matematika Materi Bangun Ruang Balok dengan Aplikasi Multimedia Interaktif di SD Negeri Teguhan Sragen,” *Semin. Ris. Unggulan Nas. Inform. dan Komput. FTI UNSA 2013*, vol. 2, no. 1, pp. 85–89, 2013.
- [5] E. Susilawati, “Rancangan Pengembangan Metode Pembelajaran Multimedia Interaktif Bahasa Inggris Melalui Adobe Flash Untuk Siswa Sekolah Dasar,” *J. Teknol. dan Inf.*, vol. 7, no. 2, pp. 45–56, 2018, doi: 10.34010/jati.v7i2.492.
- [6] I. Y. Fadillah, B. Hardiyana, and R. P. Dhaniawaty, “Perancangan Game Edukasi ‘The Legend of Al-Khawarizmi’ sebagai Alat Bantu Pembelajaran Mahasiswa Berkebutuhan Khusus,” *J. Pendidik. Kebutuhan Khusus*, vol. 5, no. 2, pp. 103–111, 2021.
- [7] D. Priyanto, “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer,” vol. 14, no. 1, pp. 1–13, 2009.
- [8] J. Simarmata *et al.*, *Elemen-Elemen Multimedia Untuk Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis, 2020.
- [9] M. A. Hendriawan and A. Septian, “Pengembangan JiMath Sebagai Multimedia Pembelajaran Matematika Berbasis Android Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas,” *IndoMath Indones. Math. Educ.*, vol. 2, no. 1, p. 45, 2019, doi: 10.30738/indomath.v2i1.2785.
- [10] F. Armansyah, S. Sulton, and S. Sulthoni, “Multimedia Interaktif Sebagai Media Visualisasi Dasar-Dasar Animasi,” *J. Kaji. Teknol. Pendidik.*, vol. 2, no. 3, pp. 224–229, 2019, doi: 10.17977/um038v2i32019p224.
- [11] B. Hardiyana and Y. Nopandi, “Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Pemrograman Berorientasi Objek Dengan Bahasa Java,” *Prodi Sist. Inf. Univ. Komput. Indones.*, 2014.
- [12] Zulyadini, “Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi Vol.16 No.1 Tahun 2016 PERBANDINGAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE COOP-COOP DENGAN

- KONVENSIONAL.,” *J. Ilm. Univ. Batanghari Jambi*, vol. 16, no. 1, p. 156, 2016.
- [13] A. K. Tarigan, S. D. Nasution, and A. Karim, “Aplikasi Pembelajaran Citra Dengan Menggunakan Metode Computer Assisted Instruction ( Cai ),” vol. 3, no. 4, pp. 1–4, 2016.
- [14] N. Dewi, R. E. Murtinugraha, and R. Arthur, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Teori Dan Praktik Plambing Di Program Studi S1 PvkB Unj,” *J. PenSil*, vol. 7, no. 2, pp. 95–104, 2018, doi: 10.21009/pensil.7.2.6.
- [15] Rosa and Shalahuddin, “Pemodelan Visual dengan Menggunakan UML dan Rational Rose,” *J. Teknol. Inf. Din.*, vol. 14, no. 1, pp. 23–29, 2013.
- [16] A. T. Sinaga, “Perancangan Karakter Pada Game Yang Mengangkat Tentang Mitologi Indonesia,” *e-Proceeding Art Des.*, vol. 6, no. 3, pp. 3822–3834, 2019.
- [17] R. Winarni and E. R. P. Astuti, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Storyboard Terhadap Kreativitas Belajar Sisiwa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya,” *J. Teknol. Pendidik. J. Penelit. dan Pengemb. Pembelajaran*, vol. 4, no. 2, pp. 69–79, 2020.
- [18] S. Evi, “Pendekatan Matematika Realistik (PMR) untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Siswa di Tingkat Sekolah Dasar,” *J. Penelit. Pendidik.*, vol. Edisi Khusus, no. 2, pp. 154–163, 2011.
- [19] A. Fadillah, “Analisis Minat Belajar Dan Bakat Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa,” *MATHLINE J. Mat. dan Pendidik. Mat.*, vol. 1, no. 2, pp. 113–122, 2016, doi: 10.31943/mathline.v1i2.23.
- [20] Agus Suharjana, “Mengenal Bangun Ruang dan Sifat-Sifatnya di Sekolah Dasar,” *J. Pendidik.*, vol. 2, no. 1, p. 5, 2008.
- [21] M. S. Mustaqbal, R. F. Firdaus, and H. Rahmadi, “PENGUJIAN APLIKASI MENGGUNAKAN BLACK BOX TESTING BOUNDARY VALUE ANALYSIS (Studi Kasus: Aplikasi Prediksi Kelulusan SNMPTN),” vol. I, no. 3, pp. 31–36, 2015.
- [22] N. K. Sriasih, I. G. M. Darmawiguna, and I. M. W. A. Kesiman, “Penggunaan Prinsip Staging Dalam Proses Pembuatan Film Animasi 3D Profil I Gusti Ketut Jelantik Sang,” *Kumpul. Artik. Mhs. Pendidik. Tek. Inform.*, vol. 9, no. 2, pp. 78–87, 2020, [Online]. Available: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/view/27180>.