

DAFTAR PUSTAKA

- [1] E. Naiburg, E. J. Naiburg, and R. A. Maksimchuck, *UML for database design*. Addison-Wesley Professional, 2001.
- [2] M. Shalahuddin and R. A. Sukamto, “Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek (Vol. Cetakan Kedua),” *Bandung Inform.*, 2014.
- [3] F. Yasin *et al.*, “Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Game Edukasi Bagi,” *J. SIMETRIS*, vol. 8, no. 1, pp. 91–98, 2017.
- [4] B. Hardiyana and R. Yudistira, “Application of IPS Learning about Humans and Geographical Environment Based on Multimedia,” in *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 2018, vol. 407, no. 1, p. 12132.
- [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 J. Tek. Mesin, Elektro dan Ilmu Komput.*, vol. 8, no. 1, pp. 99–112, 2017.
- [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] A. Rokhmah, “PENGEMBANGAN MEDIA GAME BAKWAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS 1 SEKOLAH DASAR.” University of Muhammadiyah Malang, 2018.
- [8] J. Simamora, “Produksi Konten Multimedia Untuk Ibadah Online HKBP Perumnas Tangerang Selama Masa Pademic Covid-19,” *Pros. Konf. Nas. Pengabd. Kpd. Masy. dan Corp. Soc. Responsib.*, vol. 3, pp. 36–43, 2020.
- [9] R. Sefriani and I. Wijaya, “Modul Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Director Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Sekolah Menengah Kejuruan,” *INTECOMS J. Inf. Technol. Comput. Sci.*, vol. 1, no. 1, pp. 60–71, 2018.
- [10] P. Ekayani, “Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa,” *J. Fak. Ilmu Pendidik. Univ. Pendidik. Ganessa Singaraja*, vol. 2, no. 1, pp. 1–11, 2017.
- [11] I. K. Sudarsana, “Pengaruh Model Pembeajaran Kooperatif,” *J. Penjaminan Mutu*, vol. 4, no. 1, pp. 20–31, 2018.
- [12] S. Samsudin, “Aplikasi Computer Aided Instruction (Cai) Dalam Pembelajaran Matematika Bangun Ruang,” *J. Tek. Inform.*, vol. 10, no. 2, pp. 169–182, 2018, doi: 10.15408/jti.v10i2.6995.
- [13] W. Saputra and B. E. Purnama, “Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif untuk mata kuliah organisasi komputer,” *Speed-Sentra Penelit. Eng. dan Edukasi*, vol. 4, no. 2, 2015.
- [14] R. Rundupadang, “Perancangan UML Sebagai Rekomendasi Proses Bisnis Berdasarkan BMC Di Geoff Max Bandung,” *J. Wacana Ekon.*, vol. 18, no. 1, pp. 13–21, 2018.
- [15] H. C. Argo, R. D. Nyoto, and H. Muhardi, “Aplikasi Computer Assisted Instruction (CAI) Pengenalan Hewan Berdasarkan Klasifikasi Makanan

- untuk Anak Berkebutuhan Khusus,” *J. Sist. dan Teknol. Inf.*, vol. 8, no. 1, 2020, doi: 10.26418/justin.v8i1.35787.
- [16] I. B. M. Mahendra, “Implementasi augmented reality (AR) menggunakan unity 3D dan vuforia SDK,” *Dari <https://ojs.unud.ac.id/index.php/jik/article/view/26341>*, 2016.
- [17] R. I. Borman and I. Erma, “Pengembangan Game Edukasi Untuk Anak Taman Kanak-Kanak (Tk) Dengan Implementasi Model Pembelajaran Visualisation Auditory Kinesthetic (Vak),” *JUPI (Jurnal Ilm. Penelit. dan Pembelajaran Inform.*, vol. 3, no. 1, pp. 8–16, 2018, doi: 10.29100/jupi.v3i1.586.
- [18] P. Astuti, “Penggunaan Metode Black Box Testing (Boundary Value Analysis) Pada Sistem Akademik (SMA/SMK),” *Fakt. Exacta*, vol. 11, no. 2, pp. 186–195, 2018.