

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. A. Sukamto, “Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek,” *Informatika*, 2016.
- [2] E. Naiburg, *UML for database design*. Addison-Wesley Professional, 2001.
- [3] E. Meirista, M. Rahayu, and K. W. Lieung, “Analisis penggunaan model think talk and write berbantuan video pada mahasiswa disabilitas,” *J. Pendidik. Edutama*, vol. 7, no. 2, p. 9, 2020, doi: 10.30734/jpe.v7i2.727.
- [4] I. Y. Fadillah, B. Hardiyana, and R. P. Dhaniawaty, “Perancangan Game Edukasi ‘The Legend of Al - Khawarizmi’ sebagai Alat Bantu Pembelajaran Mahasiswa Berkebutuhan Khusus,” vol. 5, pp. 103–111, 2021.
- [5] D. Effendi, L. Lestary, B. Noviansyah, and B. Hardiyana, “The Impact of Implementation of Angklung Learning Application for SLB Part B Deaf using Multimedia-Based Coloring Method on User Satisfaction,” *IOP Conf. Ser. Mater. Sci. Eng.*, vol. 879, no. 1, 2020, doi: 10.1088/1757-899X/879/1/012056.
- [6] B. Hardiyana and R. Yudistira, “Application of IPS Learning about Humans and Geographical Environment Based on Multimedia,” *IOP Conf. Ser. Mater. Sci. Eng.*, vol. 407, no. 1, 2018, doi: 10.1088/1757-899X/407/1/012132.
- [7] V. Iasha, M. S. Sumantri, S. Sarkadi, and R. Rachmadtullah, “Development Media Interactive Learning in Education Pancasila and Citizenship Education to Improve Tolerance of Students in Elementary School,” vol. 251, no. Acec, pp. 311–314, 2018, doi: 10.2991/acec-18.2018.71.
- [8] W. Sudatha, “Desain Multimedia Pembelajaran,” *IAIN Batusangkar*, pp. 1–98, 2009.
- [9] T. Asmara, M. Rahmawati, M. Aprilla, E. Harahap, and D. Darmawan, “Strategi pembelajaran pemrograman linier menggunakan metode grafik dan simpleks,” pp. 506–514.
- [10] K. Yuliani, “Efektivitas model pembelajaran joyfull learning dan konvensional pada kompetensi dasar sistem transmisi kelas xi teknik kendaraan ringan smk ma’arif 5 gombang,” 2017.
- [11] . M. and S. , S.T., M.Kom., “Pembangunan Aplikasi Media Pembelajaran Dan Simulasi Troubleshooting Televisi,” *Komputa J. Ilm. Komput. dan Inform.*, vol. 4, no. 1, pp. 1–6, 2015, doi: 10.34010/komputa.v4i1.2401.
- [12] D. Effendi, B. Hardiyana, and I. Gustiana, “Perancangan Program Aplikasi Pembelajaran Ipa Materi Sistem Pernapasan Berbasis Multimedia Untuk Siswa Sdlb Bagian B Tuna Rungu Menggunakan Object Oriented Approach,” *Simetris J. Tek. Mesin, Elektro dan Ilmu Komput.*, vol. 7, no. 2, p. 605, 2016, doi: 10.24176/simet.v7i2.773.
- [13] A. Hendini, “Pemodelan Uml Sistem Informasi Monitoring Penjualan Dan Stok Barang (Studi Kasus: Distro Zhezha Pontianak),” *J. Khatulistiwa Inform.*, vol. IV, no. 2, pp. 201–205, 2016, doi: 10.2135/cropsci1983.0011183x002300020002x.
- [14] M. G. L. Putra and H. Octantia, “Analisis dan Perancangan Aplikasi E-Learning Berbasis Gamification (Studi Kasus Program Studi Sistem

- Informasi Institut Teknologi Kalimantan),” *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 8, no. 3, p. 571, 2021, doi: 10.25126/jtiik.2021834368.
- [15] H. Hasugian and A. N. Shidiq, “Rancang Bangun Sistem Informasi Industri Kreatif Bidang Penyewaan Sarana Olahraga,” *Semin. Nas. Teknol. Inf. dan Komun. Terap. 2012*, vol. 2012, no. Semantik 2012, pp. 606–612, 2012, [Online]. Available: <http://eprints.dinus.ac.id/202/>.
- [16] I. S. Boham, S. Sentinuwo, and A. Sambul, “Rancang Bangun Aplikasi Game Pengenalan Sejarah Perang Tondano,” *J. Tek. Inform.*, vol. 11, no. 1, 2017, doi: 10.35793/jti.11.1.2017.16919.
- [17] G. G. Maulana, “Pembelajaran Dasar Algoritma Dan Pemrograman Menggunakan El-Goritma Berbasis Web,” *J. Tek. Mesin*, vol. 6, no. 2, p. 8, 2017, doi: 10.22441/jtm.v6i2.1183.
- [18] S. H. Prayoga, “Game Edukasi Mengenai Covid-19 Berbasis RPG Maker MV,” Politeknik NSC Surabaya, 2021.
- [19] F. T. M. Panggabean, J. Purba, and M. Sinaga, “Pengembangan Pembelajaran Daring Terintegrasi Media Untuk Mengukur HOTS Mahasiswa Pada Mata Kuliah Kimia Organik,” ... *Kim. (Journal Innov. ...*, 2021, [Online]. Available: <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jipk/article/view/24298>.
- [20] K. Khairul, S. Haryati, and Y. Yusman, “Aplikasi Kamus Bahasa Jawa Indonesia Dengan Algoritma Raita Berbasis Android,” *J. Teknol. Inf. dan Pendidik.*, vol. 11, no. 1, pp. 1–6, 2018, doi: 10.24036/tip.v11i1.102.
- [21] E. Royani, M. Haris, S. Hadisaputra, P. Studi, P. Kimia, and U. Mataram, “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KIMIA BERBASIS WEBSITE Development of Chemistry Learning Media Base on Website 2 APK Builder on Acid-Base Solution Material,” 2021, doi: 10.29303/cep.v4i2.2670.
- [22] S. E. Zaluchu, “Strategi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif Di Dalam Penelitian Agama,” *Evang. J. Teol. Injili dan Pembn. Warga Jemaat*, vol. 4, no. 1, p. 28, 2020, doi: 10.46445/ejti.v4i1.167.
- [23] B. A. A. Nugroho and H. Nurcahyanto, “Strategi Pengembangan Pasar Tradisional di Kota Semarang,” *J. Public Policy Manag. Rev.*, vol. 5, no. 1, pp. 1–11, 2016, [Online]. Available: <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jppmr/article/view/10431/10133>.
- [24] S. Mulyani, “Metode Analisis dan perancangan sistem,” *Abdi Sist.*, 2017.
- [25] M. Mustika, E. P. A. Sugara, and M. Pratiwi, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle,” *J. Online Inform.*, vol. 2, no. 2, p. 121, 2018, doi: 10.15575/join.v2i2.139.