

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Tiga Putri Group, "Simbol Use Case Diagram1," *Materi Kuliah Program Studi Sistem Informasi*, pp. 1-7, 2017.
- [2] W. Aprianti dan U. Maliha, "SISTEM INFORMASI KEPADATAN PENDUDUK KELURAHAN ATAU DESA STUDI KASUS PADA KECAMATAN BATI-BATI KABUPATEN TANAH LAUT," *Jurnal Sains dan Informatika*, Vol. 1 dari 2Vol. 2, No. 1, no. 2460-173X, p. 23, 2016.
- [3] F. Y. Rosita, "PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIFUNTUK PEMBELAJARAN BERBICARABAGI SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR," *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, Vol. 1 dari 2Vol. 1, No.1, pp. 25-26, 2015.
- [4] B. A. Mukmin dan N. Primasatya, "PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MACROMEDIA FLASH BERBASIS K-13 SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN TEMATIK UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR," *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, Vol. 1 dari 2Vol. 5, No.1, no. 2460-6324, pp. 213-214, 2020.
- [5] B. S. D. Oetomo, "Konsep Teknologi dan Aplikasi Internet Pendidikan," dalam *E-education*, Yogyakarta, Andi, 2002, p. 109.
- [6] W. and A. Arianto, "'SCOUT LEARNING" SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN PRAMUKA BERBASIS MULTIMEDIA," *Jurnal Teknologi dan Informasi*, vol. Vol. 7 No. 1, no. 2088-6839, p. 2, 2017.
- [7] P. Sigit, "ELEMEN WARNA DALAM PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN AGAMA ISLAM," *Jurnal pendidikan*, Vol. 1 dari 2Vol. 2, No.1, no. 2549-3388, pp. 113-129, 2010.
- [8] I. T. Ali, "IMPLEMENTASI KONSEP INTERAKTIFITAS PADA SISTEM PEMBELAJARAN JARAK JAUH BERBASIS WEB," *Jurnal Sains dan Teknologi*, Vol. 1 dari 2Vol. 12, No.1, no. 1412-6257, pp. 1-6, 2013.
- [9] S. T. Rahmat, "PEMANFAATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS KOMPUTER DALAM PEMBELAJARAN," *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 1 dari 2Vol. 7, No.2, no. 1415-1690, pp. 192-208, 2015.
- [10] E. Susilawati, "RANCANGAN PENGEMBANGAN METODE PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BAHASA INGGRIS MELALUI ADOBE FLASH UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR," *Jurnal Teknologi dan Informasi*, vol. Vol. 7 No.2, no. 2088-2270, p. 47, 2017.
- [11] A. Pane dan M. D. Dasopang, "BELAJAR DAN PEMBELAJARAN," *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, vol. Vol. 03 No. 2, no. 2460-2345, pp. 39-47, 2017.
- [12] A. Tinambunan, G. L. Ginting dan M. Panjaitan, "Program CAI merupakan program pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan," *Jurnal Riset Komputer*, Vol. 1 dari 2Vol. 5, No. 3, no. 2407-389X, pp. 290-295, 2018.
- [13] R. Y. Arindiono dan N. Ramadhani, "Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika untuk siswa kelas 5 SD," *Jurnal Sains & Seni*, Vol. 1 dari 2Vol. 2, No. 1, no. 2337-3520, pp. 28-30, 2013.

- [14] E. Haerulah dan S. Ismiyatih, "APLIKASI E-COMMERCE PENJUALAN SOUVENIR PERNIKAHAN PADA TOKO "XYZ"," *Jurnal PROSISKO*, vol. Vol. 4 No.1, no. 2406-7733, p. 45, 2017.
- [15] A. A. Raka P.W.A, M. H. Maulana, C. D. Andini dan F. Nadziroh, "SISTEM PEMINJAMAN RUANGAN ONLINE (SPRO) DENGAN METODE UML (UNIFIED MODELING LANGUAGE)," *Jurnal Teknologi dan Terapan Bisnis (JTTB)*, vol. Vol. 1 No. 1, no. 2615-8817, pp. 3-4, 2018.
- [16] A. S. Sitanggang, "Pemodelan Rancangan Proses Penjadwalan Mata Kuliah Di International Program Kedalam Sistem Informasi Unikom Berbasis Android," *Jurnal Teknologi dan Informasi*, Vol. %1 dari %2Vol. 6, No.2, no. 2088-2270, pp. 1-7, 2016.
- [17] E. Nurfitriana, W. Apriliah, H. Ferliyanti, H. Basri dan R. , "IMPLEMENTASI MODEL WATERFALL DALAM SISTEM INFORMASI AKUNTANSI PIUTANG JASA PENYEWAAN KENDARAAN PADA PT. TRICIPTA SWADAYA KARAWANG," *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Vol. %1 dari %2Vol. 15, No.01, no. 1907-8420, p. 36, 2020.
- [18] A. L. Suci, "Media Pembelajaran Interaktif Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas VIII Pada Smp Pgrl Limbangan," *elibrary UNIKOM*, pp. 60-67, 2020.
- [19] D. Permatasari dan M. A. Rizqi, "MEDIA PROMOSI KESEHATAN FILM PENDEK MENGENAI PENCEGAHAN ANEMIA BAGI SISWA KELAS XI," *Jurnal Kesehatan Siliwangi*, Vol. %1 dari %2Vol. 2, No. 1, pp. 195-199, 2021.
- [20] M. Fatchan, "PERANCANGAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM BERBASIS ADOBE FLASH PROFESSIONAL CS6," *Jurnal Teknologi*, vol. Vol. 8 No.1, no. 2407-3903, pp. 45-46, 2018.
- [21] O. Fajarianto, T. dan F. Cahyandi, "Perancangan Pembuatan Multimedia Pembelajaran "Hukum Newton Tentang Gaya Dan Gerak" Berbasis Adobe Flash," *Jurnal Sisfotek Global*, vol. Vol.5 No.1, no. 2088 – 1762, p. 2, 2015.
- [22] I. P. dan R. W. JB Sagay, "PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI APLIKASI PASAR KOMODITAS ANDALAN DESA (PAKADES) BERBASIS MOBILE ANDROID UNTUK PETANI DESA," *Jurnal SISTEM INFORMASI*, Vol. %1 dari %2Vol.1, No.2, p. 11, 2019.
- [23] J. E. Siswosubroto, A. A. Sinsuw dan X. B. Najooan, "Analisa dan Perancangan Arsitektur Jaringan Balai Teknik Kesehatan Lingkungan dan Penanggulangan Penyakit (BTKLPP)," *E-Journal Teknik Elektro dan Komputer*, Vol. %1 dari %2Vol.4, No.5, no. 2301-8402, p. 39, 2015.
- [24] S. Aisyah, E. Noviyanti dan T. , "BAHAN AJAR SEBAGAI BAGIAN DALAM KAJIAN PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA," *Jurnal Salaka*, Vol. %1 dari %2Vol. 2, No.1, no. 3525-2547, p. 64, 2020.
- [25] E. Harianto, "Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa," *DIDAKTIKA*, Vol. %1 dari %2Vol. 9, No. 1, no. 2302-1330, p. 2, 2020.
- [26] T. Soendari, "METODE PENELITIAN DESKRIPTIF," *Jurnal Ilmu Komputer*, vol. Vol. 2 No.1, no. 2354-6754, p. 2, 2015.
- [27] K. A. Akhmad, "Pemanfaatan Media Sosial bagi Pengembangan Pemasaran UMKM (Studi Deskriptif Kualitatif pada Distro di Kota Surakarta)," *Jurnal Duta STMIK*, vol. Vol.9 No. 1, no. 2086-9436, p. 47, 2015.

- [28] M. Tabrani dan I. R. Aghniya, "IMPLEMENTASI METODE WATERFALL PADA PROGRAM SIMPAN PINJAM KOPERASI SUBUR JAYA MANDIRI SUBANG," *Jurnal Interkom*, Vol. 14, No.01, no. 1907-8420, pp. 42-43, 2019.
- [29] H. N. Syaddad, "RANCANG BANGUN DIGITAL ARCHIVING DI PERGURUAN TINGGI MENGGUNAKAN METODE PROTOTYPE MODEL STUDI KASUS: UNIVERSITAS SURYAKANCANA," *Media Jurnal Informatika*, Vol. 9, No.1, no. 2477-2542, pp. 49-57, 2017.
- [30] M. S. Mustaqbal, R. F. Firdaus dan H. Rahmadi, "PENGUJIAN APLIKASI MENGGUNAKAN BLACK BOX TESTING BOUNDARY VALUE ANALYSIS (Studi Kasus : Aplikasi Prediksi Kelulusan SNMPTN)," *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, Vol. 1, No.3, no. 2407 - 3911, p. 34, 2015.
- [31] A. Ahmad, "PENERAPAN PERMAINAN BAHASA (KATARSIS) UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA SISWA," *Jurnal Pendidikan Dasar*, vol. 9 No.2, pp. 77-78, 2017.
- [32] E. Nuraisah, R. Irawati dan N. Hanifah, "PERBEDAAN PENGARUH PENGGUNAAN PEMBELAJARAN KONVENSIONAL DAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS MATEMATIS DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATERI PECAHAN," *Jurnal Pena Ilmiah*, Vol. 1, No.1, no. 3033-5510, pp. 291-295, 2016.
- [33] T. Nurrita, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK," *Misykat*, Vol. 203, No.01, p. 171, 2018.
- [34] N. Wijaya, "PELATIHAN MEMBUAT DESAIN LOGO VECTOR MENGGUNAKAN ADOBE ILLUSTRATOR DAN ADOBE FLASH DI SMK BINA CIPTA PALEMBANG," *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, Vol. 1, No.1, no. 2540-8747, p. 26, 2016.