

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. Jacobson, *Use Case Modeling*, Boston: Addison-Wesley Professional, 2003.
- [2] R. Sari, F. Hamidy and S. , "SISTEM INFORMASI AKUNTANSI PERHITUNGAN HARGA POKOK PRODUKSI PADA KONVEKSI SJM BANDAR LAMPUNG," *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, Vols. Vol. 2, No.1, no. 2746-3699, p. 67, 2021.
- [3] S. Karmiani, "PENGGUNAAN MEDIA KOMIK BERBAHASA INGGRIS SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN BAHASA INGGRIS PADA SISWA KELAS VIII SMPN 3 TELUK KUANTAN," *Jurnal PAJAR*, Vols. Vol 2, No 6, no. 2614-1337, pp. 883-886, 2018.
- [4] N. Syah and A. S. Anas, "APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF MODEL INSTRUCTIONAL GAMES PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS DI SMPN 3 ALAS," *Journal Bumigora*, Vols. Vol 1, No 1, no. 2685-4066, pp. 2-4, 2019.
- [5] A. S. Lestari, "PEMBELAJARAN MULTIMEDIA," *Jurnal Al-Ta'dib*, vol. Vol. 6 No. 2, p. 84=87, 2013.
- [6] Y. Sugiyani, V. Rosalina and I. Yunan, "PERANCANGAN APLIKASI EDUKATIF BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK MEMUDAHKAN SISWA BELAJAR MEMBACA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA," *Jurnal Pengembangan Riset dan Observasi Sistem Komputer*, vol. Vol. 1, no. 2597-9922, pp. 55-57, 2014.
- [7] J. Simarmata, *Elemen-elemen muktimedia untuk pembelajaran*, Yayasan Kita Menulis, 2020.
- [8] S. T. Rahmat, "PEMANFAATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS KOMPUTER DALAM PEMBELAJARAN," *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, vol. Vol. 7 No. 2, no. 1415-1659, pp. 196-198, 2015.
- [9] E. S. Mureiningsih, "Improving Student Learning Outcomes through Interactive Multimedia Learning Media," *Jurnal Ilmiah Madaniyah*, vol. Vol. 4 No. 2, no. 2548-6993, pp. 217-219, 2014.
- [10] D. A. P. M.Pd., *Psikologi Belajar*, Yogyakarta: CV Budi Utama, 2019.
- [11] B. Harsono, "PERBEDAAN HASIL BELAJAR ANTARA METODE CERAMAH KONVENSIONAL DENGAN CERAMAH BERBANTUAN MEDIA ANIMASI PADA PEMBELAJARAN KOMPETENSI PERAKITAN DAN PEMASANGAN SISTEM REM," *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, vol. Vol. 9 No. 2, pp. 71-74, 2009.

- [12] G. Sagala, "PERANCANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN PAKAIAN ADAT ASLI INDONESIA BERBASIS MULTIMEDIA DAN WEB MENERAPKAN METODE COMPUTER ASSISTED INSTRUCTION (CAI)," *JURIKOM*, vol. Vol. 4 No. 4, no. 2407-389X, pp. 12-15, 2017.
- [13] W. Saputra, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Mata Kuliah Organisasi Komputer," *Journal Speed*, vol. Vol. 4 No. 2, pp. 60-67, 2012.
- [14] M. Muslilhudin and O. , Analisis dan perancangan sistem informasi menggunakan model terstruktur dan UML, Yogyakarta: CV Andi Offset, 2016.
- [15] 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," *JURNAL TEKNIK INDUSTRI, MESIN, ELEKTRO DAN ILMU KOMPUTER*, Vols. Vol 7, No 2, no. 2252-4983, pp. 1-3, 2016.
- [16] Y. M. Izmazatnika, "Media Pembelajaran Interaktif Mengenal Huruf Alfabet Untuk Paud Di TK Alghifari Garut," *e-library UNIKOM*, pp. 20-25, 2021.
- [17] A. Febrianto, "PEMANFAATAN ADOBE FLASH CS6 UNTUK MEMPELAJARI ILMU TAJWI," *SENADI*, Vols. Vol 2, No. 1, pp. 13-17, 2018.
- [18] B. Maduwu, "PENTINGNYA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI SEKOLAH," *Majalah Ilmiah Warta Dharmawan*, vol. No. 50, no. 2716-3083, pp. 12-15, 2016.
- [19] Y. Syafitri, "ANALISA DAN PERANCANGAN BERBASIS UML PADA SISTEM INFORMASI SIMPAN PINJAM KOPERASI SWAMITRA BANDAR LAMPUNG," *Jurnal Informasi dan Komputer*, Vols. Vol.4, No.1, no. 5746, p. 25, 2016.
- [20] R. Susanto and A. D. Andriana, "PERBANDINGAN MODEL WATERFALL DAN PROTOTYPING UNTUK PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI," *Majalah Ilmiah UNIKOM*, vol. Vol.14 No.1, no. 1411-9374, p. 43, 2016.
- [21] M. Nurudin, W. Jayanti, R. D. Saputro, M. P. Saputra and Y. , "Pengujian Black Box pada Aplikasi Penjualan Berbasis Web Menggunakan Teknik Boundary Value Analysis," *Jurnal Informatika* , Vols. Vol.4, No.4, no. 2622-4615, p. 145, 2019.