

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Fadli, “Modul Praktikum Rekayasa Perangkat Lunak,” 2008.
- [2] 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. Teknologi. Informasi. dan Ilmu Komputer.*, vol. 8, no. 3, p. 571, 2021.
- [3] T. Noor, “Rumusan Tujuan Pendidikan Nasional Pasal 3 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2013 Melalui Pendekatan Nilai-Nilai Yang Terkandung Dalam Ayat 30 Surah Ar-Ruum dan Ayat 172 Surah Al-‘Araaf,” *Univ. Singaperbangsa Karawang*, no. 20, pp. 123–144, 2018.
- [4] I. Alfiana and S. Purbawanto, “Media Pembelajaran Sistem Pernapasan Manusia dengan Pemanfaatan Augmented Reality Berbasis Android,” *Edu Elektro. J.*, vol. 10, no. 2, p. 36, 2021.
- [5] Z. R. Mair and T. Supriadi, “Media Pembelajaran Sistem Pernapasan Pada Manusia Berbasis Multimedia,” *J. Pendidik. Tek. Inform. Politek. Sekayu*, vol. VI, no. 1, pp. 20–30, 2017.
- [6] Sulasih, “Pembelajaran Bahasa Inggris melalui Multimedia,” vol. 3, pp. 6–10.
- [7] Worang, Meyly Olivia, Vivi Peggie Rantung, and Mario Tulenan parinsi., “MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK MATA KULIAH MULTIMEDIA,” *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, vol. 1, no. 5, 2021.
- [8] Y. M. Jamun, “Desain Aplikasi Pembelajaran Peta Nusa Tenggara Timur Berbasis Multimedia,” *J. Pendidik. dan Kebud. Missio*, vol. 8, 2016.
- [9] Rahmat, “Pemanfaatan multimedia interaktif berbasis komputer dalam pembelajaran,” no. 10, pp. 196–208, 1994.
- [10] E. S. Mureiningsih, “MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF Endang Sri Mureiningsih 1,” pp. 214–229, 2014.
- [11] D. D. Aprida Pane, “BELAJAR DAN PEMBELAJARAN,” *Kaji. Ilmu-Ilmu Keislam.*, vol. 03, no. 2, pp. 333–352, 2017.
- [12] E. R. Dewi, “Metode Pembelajaran Modern Dan Konvensional Pada Sekolah Menengah Atas,” *PEMBELAJAR J. Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan*

Pembelajaran, pp. 44–52, 2018.

- [13] A. Tinambunan, G. L. Ginting, and M. Panjaitan, “Perancangan Aplikasi Rambu-Rambu Lalu Lintas Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android Menggunakan CAI (Computer Assisted Intruction),” vol. 5, no. 3, pp. 290–295, 2018.
- [14] B. E. Purnama, “Microsoft Word - 09 Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Mata Kuliah Organisasi Komputer,” vol. 4, no. 2, pp. 60–67, 2012.
- [15] A. S. Sitanggang and R. P. Dhaniawaty, “PERANCANGAN PROSES SCOUT LEARNING SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF PERANCANGAN PROSES SCOUT LEARNING SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN PRAMUKA BERBASIS,” 2018.
- [16] S. Rahayu, Z. Hakim, and N. Septiana, “Sistem Informasi Administrasi Penjualan dan Jasa Air Conditioner (AC),” vol. 9, no. 2, 2019.
- [17] Aminuddin, “Implementasi Unified Modeling Language (UML) pada Perancangan Aplikasi WiFiTalkie Berbasis TCP/IP 265,” vol. 8, pp. 265–275, 2019.
- [18] Tabrani, Muhamad, “IMPLEMENTASI METODE WATERFALL PADA PROGRAM SIMPAN PINJAM,” vol. 14, pp. 41–50, 1907.
- [19] A. Kuswoyo, “PENGEMBANGAN APLIKASI PENJUALAN BARANG PADA BUTIK AGRIS,” *J. Cendikia*, vol. 21, no. 1, pp. 530–536, 2021.
- [20] G. F. Fitriana, “Pengujian Aplikasi Pengenalan Tulisan Tangan Menggunakan Model Behaviour Use Case,” *J. Tek. Inform. Dan Sist. Inf.*, vol. 7, no. 2, 2020.
- [21] H. Kamil and A. Duhani, “PEMBANGUNAN SISTEM INFORMASI PELAYANAN JASA LAUNDRY BERBASIS WEB DENGAN FITUR MOBILE PADA 21 LAUNDRY PADANG,” *Pros. Semnastek*, no. November, pp. 1–9, 2016.
- [22] H. Kurniawan, W. Apriliah, I. Kurniawan, and D. Firmansyah, “PENERAPAN METODE WATERFALL DALAM PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN PADA SMK BINA KARYA KARAWANG,” *J. Interkom J.*

Publ. Ilm. Bid. Teknol. Inf. Dan Komun., vol. 14, pp. 159–169, 2020.

- [23] J. M. Wilson, “Gantt charts: A centenary appreciation,” *Eur. J. Oper. Research*, pp. 430–437, 2003.
- [24] G. Gunawan, F. Halim and J. Surya, "PENGEMBANGAN GAME STRATEGI" OUR KINGDOM," *SEMNAS TEKNOLOGI ONLINE*, vol. 2, no. 1, 2014.
- [1] M. Fadli, “Modul Praktikum Rekayasa Perangkat Lunak,” 2008.
- [2] 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. Teknologi. Informasi. dan Ilmu Komputer.*, vol. 8, no. 3, p. 571, 2021.
- [3] T. Noor, “Rumusan Tujuan Pendidikan Nasional Pasal 3 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2013 Melalui Pendekatan Nilai-Nilai Yang Terkandung Dalam Ayat 30 Surah Ar-Ruum dan Ayat 172 Surah Al-‘Araaf,” *Univ. Singaperbangsa Karawang*, no. 20, pp. 123–144, 2018.
- [4] I. Alfiana and S. Purbawanto, “Media Pembelajaran Sistem Pernapasan Manusia dengan Pemanfaatan Augmented Reality Berbasis Android,” *Edu Elektro. J.*, vol. 10, no. 2, p. 36, 2021.
- [5] Z. R. Mair and T. Supriadi, “Media Pembelajaran Sistem Pernapasan Pada Manusia Berbasis Multimedia,” *J. Pendidik. Tek. Inform. Politek. Sekayu*, vol. VI, no. 1, pp. 20–30, 2017.
- [6] Sulasih, “Pembelajaran Bahasa Inggris melalui Multimedia,” vol. 3, pp. 6–10.
- [7] Worang, Meyly Olivia, Vivi Peggie Rantung, and Mario Tulenan parinsi., "MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK MATA KULIAH MULTIMEDIA," *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, vol. 1, no. 5, 2021.
- [8] Y. M. Jamun, “Desain Aplikasi Pembelajaran Peta Nusa Tenggara Timur Berbasis Multimedia,” *J. Pendidik. dan Kebud. Missio*, vol. 8, 2016.

- [9] Rahmat, "Pemanfaatan multimedia interaktif berbasis komputer dalam pembelajaran," no. 10, pp. 196–208, 1994.
- [10] E. S. Mureiningsih, "MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF Endang Sri Mureiningsih 1," pp. 214–229, 2014.
- [11] D. D. Aprida Pane, "BELAJAR DAN PEMBELAJARAN," *Kaji. Ilmu-Ilmu Keislam.*, vol. 03, no. 2, pp. 333–352, 2017.
- [12] E. R. Dewi, "Metode Pembelajaran Modern Dan Konvensional Pada Sekolah Menengah Atas," *PEMBELAJAR J. Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran*, pp. 44–52, 2018.
- [13] A. Tinambunan, G. L. Ginting, and M. Panjaitan, "Perancangan Aplikasi Rambu-Rambu Lalu Lintas Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android Menggunakan CAI (Computer Assisted Intruction)," vol. 5, no. 3, pp. 290–295, 2018.
- [14] B. E. Purnama, "Microsoft Word - 09 Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Mata Kuliah Organisasi Komputer," vol. 4, no. 2, pp. 60–67, 2012.
- [15] A. S. Sitanggang and R. P. Dhaniawaty, "PERANCANGAN PROSES SCOUT LEARNING SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF PERANCANGAN PROSES SCOUT LEARNING SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN PRAMUKA BERBASIS," 2018.
- [16] S. Rahayu, Z. Hakim, and N. Septiana, "Sistem Informasi Administrasi Penjualan dan Jasa Air Conditioner (AC)," vol. 9, no. 2, 2019.
- [17] Aminuddin, "Implementasi Unified Modeling Language (UML) pada Perancangan Aplikasi WiFiTalkie Berbasis TCP/IP 265," vol. 8, pp. 265–275, 2019.
- [18] Tabrani, Muhamad, "IMPLEMENTASI METODE WATERFALL PADA PROGRAM SIMPAN PINJAM," vol. 14, pp. 41–50, 1907.
- [19] A. Kuswoyo, "PENGEMBANGAN APLIKASI PENJUALAN BARANG PADA BUTIK AGRIS," *J. Cendikia*, vol. 21, no. 1, pp. 530–536, 2021.
- [20] G. F. Fitriana, "Pengujian Aplikasi Pengenalan Tulisan Tangan Menggunakan Model Behaviour Use Case," *J. Tek. Inform. Dan Sist. Inf.*, vol. 7, no. 2, 2020.

- [21] H. Kamil and A. Duhani, "PEMBANGUNAN SISTEM INFORMASI PELAYANAN JASA LAUNDRY BERBASIS WEB DENGAN FITUR MOBILE PADA 21 LAUNDRY PADANG," *Pros. Semnastek*, no. November, pp. 1–9, 2016.
- [22] H. Kurniawan, W. Apriliah, I. Kurniawan, and D. Firmansyah, "PENERAPAN METODE WATERFALL DALAM PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN PADA SMK BINA KARYA KARAWANG," *J. Interkom J. Publ. Ilm. Bid. Teknol. Inf. Dan Komun.*, vol. 14, pp. 159–169, 2020.
- [23] J. M. Wilson, "Gantt charts: A centenary appreciation," *Eur. J. Oper. Research*, pp. 430–437, 2003.
- [24] G. Gunawan, F. Halim and J. Surya, "PENGEMBANGAN GAME STRATEGI" OUR KINGDOM," *SEMNASSTEKNOMEDIA ONLINE*, vol. 2, no. 1, 2014.
- [25] A. Mudhoffar and N. F. Puspitasari, "Visualisasi Perumahan Akademi Militer Panca Arga Magelang Berbasis 3D (Visualization of Military Academy Housing Panca Arga Magelang Based on 3D)," 2020.
- [26] I. K. Dewi, "PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERMUATAN KARAKTER BERBASIS ADOBE FLASH CS6 PADA MATA PELAJARAN BIOLOGI," *Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung*, 2021.
- [27] D. Hariyanto, "Aplikasi game hidden coin menggunakan macromedia flash mx dengan bahasa pemrograman actionscript," *Doctoral dissertation, Universitas Mercu Buana*, 2008.
- [28] R. Braunstein, M. H. Wright and J. J. Noble, "ActionScript 3.0 Bible," 2007.
- [29] M. A. Bacsafra, D. M. u. Kusumawardani and D. D. , "Pengembangan Sistem Informasi Badan Pusat Statistik Kabupaten Kuningan Berbasis Android Dengan Metode Prototype," *Jurnal Sains Komputer dan Informatika*, vol. 6, no. 1, 2022.
- [30] N. A. Damayanti, Rancang Bangun Aplikasi Perpustakaan Berbasis Desktop pada SMP Katolik Marsudi Siwi Malang, 2017.

- [31] A. Sujana, "dasar-dasar IPA: Konsep dan aplikasinya," *UPI Press*, 2014.
- [32] Syahrina, Waltis Alifsiam. PENGEMBANGAN MEDIA SIBOLA (SISTEM PERNAPASAN BOLA PADA PARU-PARU) PADA TEMA 2 KELAS V SD. Diss. Universitas Muhammadiyah Malang, 2020.
- [33] Diana Effendi, "PROGRAM APLIKASI PEMBELAJARAN IPA MATERI SISTEM PEREDARAAN DARAH MANUSIA UNTUK SISWA KELAS V SDLB BAGIAN B (TUNA RUNGU) BERBASIS MULTIMEDIA," Seminar Nasional dan ExpoTeknik Elektro 2014.
- [34] lisyafiq, Shidqie, Bella Hardiyana, & Rani PuspitaDhaniawaty "Implementasi Multimedia Development Life Cycle Pada AplikasiPembelajaran Multimedia Interaktif Algoritma danPemrogramanDasarUntuk Mahasiswa Berkebutuhan Khusus Berbasis Android," *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*, vol. 5, no. 2, 2021