

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Muslihudin. Muhammad, dan Oktafianto, “Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur dan UML”, 1st ed, Yogyakarta: Andi, 2016
- [2] M. B. Winanti, A. A. S. Nurjanah, and I. Pangaribuan, “Designing of Application for Learning Sundanese Cultures,” IOP Conf. Ser. Mater. Sci. Eng., vol. 662, no. 2, 2019.
- [3] 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.
- [4] Simarmata, J ., Elemen-Element Multimedia Untuk Pembelajaran. Yayasan Kita Menulis. 2020
- [5] Ilham Eka Putra, “Teknologi Media Pembelajaran Sejarah Melalui Pemanfaatan Multimedia Animasi,” Jurnal TEKNOIF, Vol 01, no. 2, 2013
- [6] I. D. Kurniawati and S. - Nita, “MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP MAHASISWA,” DOUBLECLICK: Journal of Computer and Information Technology, vol. 1, no. 2, p. 68, Feb. 2018

- [7] M. R. manalu, "Implementasi Sistem informasi penyewaan mobil pada cv.btn padang bulan dengan metode waterfall," Jurnal Mantik penusa, vol. 18, no. 2, pp. 37,38, 2015
- [8] T. A. Kurniawan, "Pemodelan Use Case (UML): Evaluasi Terhadap beberapa Kesalahan dalam Praktik," Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer, vol. 5, no. 1, p. 77, Mar. 2018
- [9] D. W. T. Putra and R. Andriani, "Unified Modelling Language (UML) dalam Perancangan Sistem Informasi Permohonan Pembayaran Restitusi SPPD," Jurnal TeknoIf, vol. 7, no. 1, p. 32, Apr. 2019
- [10] F. Novitasari, Y. Djahir and S. Fatimah, "PENGARUH MEDIA ADOBE ILLUSTRATOR TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMA SRIJAYA NEGARA," Profit, vol. 2, no. 1, p. 60, Mei, 2015
- [11] Setiawan and L. Laurentia, Tutorial Praktis PHOTOSHOP CS3, Jakarta: Neotekno, 2008
- [12] S. Samsudin, M. D. Irawan, and A. H. Harahap, "MOBILE APP EDUCATION GANGGUAN PENCERNAAN MANUSIA BERBASIS MULTIMEDIA MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE CC," JURNAL TEKNOLOGI INFORMASI, vol. 3, no. 2, p. 141, Dec. 2019