

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Agustin. Melyana, “Sistem Informasi Pengelolaan Barang Berbasis Website Pada PT. Andalan Semesta Abadi.”, S.Kom., Program Studi Sistem Informasi, UNIKOM, Bandung, 2022.
- [2] Purwaningsih, E. "Mengenal warna, angka, huruf dan bentuk pada anak usia dini melalui animasi interaktif". JITK (Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Komputer), vol. 3, no. 2, pp. 203-210, 2018.
- [3] Mado, T. W., & Mado, Y. J. “APLIKASI MULTIMEDIA PEMBALAJARAN HURUF DAN ANGKA UNTUK ANAK-ANAK”. Increate-Inovasi dan Kreasi dalam Teknologi Informasi, vol. 7, no. 1, 2021.
- [4] Dhaniawaty, R. P., A. L. Suci, and B. Hardiyana. "Aplikasi Pembelajaran Multimedia Interaktif Mata Pelajaran IPA Mengenai Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa SMP Kelas VII." Jurnal Teknologi dan Informasi, vol. 11, no. 2, 2021.
- [5] Dwiqi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. “Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran IPA untuk siswa SD kelas V”. Jurnal Edutech Undiksha, vol. 8, no. 2, pp. 33-48, 2020.
- [6] H. B and Y. R, "Application of IPS Learning about Humans and Geographical," in IOP Conf. Series: Materials Science and Engineering, Bandung, 2018.

- [7] Manurung, P. "Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19". *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, vol. 14, no. 1, pp. 1-12, 2020.
- [8] Simbolon, N. "Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik." *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, vol. 1, no. 2, 2014.
- [9] Sagala, Gamrina, et al. "Perancangan Aplikasi Pembelajaran Pakaian Adat Asli Indonesia Berbasis Multimedia Dan Web Menerapkan Metode Computer Assisted Instruction (Cai)." *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)* vol. 4, no. 4, 2017.
- [10] Hendini, A. "Pemodelan UML sistem informasi monitoring penjualan dan stok barang (studi kasus: distro zhezha pontianak)". *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, vol. 4, no. 2, 2016.
- [11] Lnu, Wartika. "Materi 3-Use Case Diagram.", 2020.
- [12] T. A. Kurniawan. "PEMODELAN USE CASE (UML): EVALUASI TERHADAP BEBERAPA," *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*, vol. 5, no. 01, pp. 79, 2018.
- [13] Sinaga, Arnold Tondi, and Novian Denny Nugraha. "Perancangan Karakter Pada Game Yang Mengangkat Tentang Mitologi Indonesia." *eProceedings of Art & Design*, vol. 6, no. 3, 2019.
- [14] Fatchan, M. "Perancangan aplikasi media pembelajaran ilmu pengetahuan alam berbasis Adobe Flash Professional CS6". *Jurnal SIGMA*, vol. 8, no. 1, pp. 43-51, 2018.

- [15] Angela, Winda, and Abdu Gani. "Rancang Bangun Game Edukasi Berbasis Web Dan Android Menggunakan Adobe Flash Cs5 Dan Action Script 3.0." *IJIS-Indonesian Journal On Information System* vol 1, no. 2, 2016.
- [16] Ramadhan, A. F., Putra, A. D., & Surahman, A. "Aplikasi Pengenalan Perangkat Keras Komputer Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality (AR)". *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, vol. 2, no. 2, pp. 24-31, 2021.
- [17] Murroh, S. T. "Peningkatan kemampuan menulis huruf siswa kelompok A melalui media alphabet latter board di PG-RA Asasul Huda Kepuh-Kemiri Tulangan Sidoarjo" Doctoral dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya, 2019.
- [18] Nayazik, A., Suwignyo, J., & Meidika, F. "Peningkatan Kemampuan Kognitif Dalam Mengurutkan Lambang Bilangan Melalui Media Kartu Angka." *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, vol. 9, no. 2, pp. 160-171, 2019.
- [19] Hidayati, N., & Permata, R. D. "PENINGKATAN KREATIVITAS MENGGAMBAR MELALUI POLA BENTUK (SHAPE)". *Jurnal Teladan: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran*, vol. 5, no. 1, pp. 27-38, 2020.
- [20] Ramdhan, M. "Metode penelitian". *Cipta Media Nusantara*, vol. 6, 2021.
- [21] Moedjiono, M., & Fitri, A. "PROTOTIPE SISTEM ALOKASI MATERIAL DENGAN PENDEKATAN BERORIENTASI OBJEK:

STUDI KASUS PT. ANEKA BAJA PERKASA INDUSTRI". Telematika
MKOM, vol. 6 no. 1, pp. 35-48, 2016.