

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. P. S.Kom., M.Kom, “Materi – 3 Diagram Use Case,” [Online]. Available: [https://repository.unikom.ac.id/63829/1/Materi%203%20-%20Usecase%20Diagram\\_.pdf](https://repository.unikom.ac.id/63829/1/Materi%203%20-%20Usecase%20Diagram_.pdf)
- [2] D. Sukrianto dan M. D. Alhafizh, “Pemanfaatan Teknologi Berbasis Web Sistem Informasi Koperasi Syariah Pada Pengadilan Agama Pekanbaru,” *Intra-Tech*, vol. 3, no. 2, p. 45, 2019.
- [3] A. P. F. S.Kom., M.Kom, “MATERI 4 - Activity Diagram,” 2020. [Online]. Available: <https://repository.unikom.ac.id/64681/1/MATERI%205%20%20-%20Activity%20Diagram.pdf>.
- [4] Noviyah. “Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis autoplay untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ips materi memelihara lingkungan kelas III YASPURI MALANG” Diss. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2016.
- [5] Ginting, Justine Carrollina Beru, Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran ekonomi kelas X SMA. Skripsi thesis, Sanata Dharma University, 2017.
- [6] B. Hardiyana, “APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF PERSAMAAN LINEAR SATU VARIABEL (PLSV) DALAM BENTUK VARIABEL”, *JATI*, vol. 6, no. 2, pp. 11-17, Sep. 2016.
- [7] R. Setia, D. Permatasari, and W. Yuni, “APLIKASI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN LINGKUNGAN HIDUP TENTANG BENCANA ALAM”, *MIU*, vol. 15, no. 1, Jul. 2017.
- [8] Effendi, Diana, Bella Hardiyana, and Iyan Gustiana. “Implementasi Rancangan Aplikasi Program Pembelajaran Ipa Materi Sistem Pernapasan Untuk Sdllb Bagian B Tunarungu Berbasis Multimedia.” *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer* vol. 8, no.1, pp. 100. 2017

- [9] Effendi, Zulkarnain, and Murinto Murinto. Aplikasi Multimedia Sebagai Media Informasi Pada Pengenalan Monumen Yogya Kembali Yogyakarta. Diss. Universitas Ahmad Dahlan, 2014.
- [10] Suparman, Tarpan, Anggy Giri Prawiyogi, and Reni Endah Susanti. "Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* vol. 4, no. 2, pp. 250-256. 2020.
- [11] Manurung, Purbatua. "Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19." *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah* vol. 14, no. 1, pp 1-12. 2020.
- [12] Magdalena, Maria. "Kesenjangan Pendekatan Model Pembelajaran Conventional Dengan Model Pembelajaran Contextual Terhadap Hasil Belajar Pancasila Di Program Studi Teknika Akademi Maritim Indonesia–Medan." *Warta Dharmawangsa* vol. 5, no. 8. 2018.
- [13] Jong, Indah, and Tursina Narti Prihartini. "Aplikasi Computer Assisted Instruction (CAI) Crafting Interior Rumah Bagi Anak Usia Dini.", *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi (JUSTIN)* Vol 6. no. 1. 2018.
- [14] Kusumawati, Lilis Diah, and Ali Mustadi. "Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif dalam Memotivasi Siswa Belajar Matematika." *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan* vol. 9. no. 1, pp 31-51. 2021.
- [15] Kurniawan, T. Bayu. "Perancangan Sistem Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman pada Cafeteria No Caffe di Tanjung Balai Karimun Menggunakan Bahasa Pemograman PHP Dan MySQL." *JURNAL TIKAR* vol. 1, no. 2, pp 192-206. 2020.
- [16] Maharani, Reni, and Mustar Aman. "Sistem Informasi Nilai Siswa Berbasis Web Pada SMA Negeri 19 Kabupaten Tangerang." *Insan Pembangunan Sistem Informasi dan Komputer (IPSIKOM)* vol. 5, no.2. 2018.
- [17] Winarni, Rani, and Endah Resnandari Puji Astuti. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Storyboard Terhadap Kreativitas Belajar Sisiwa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya." *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran* vol. 4, no.2, pp. 69-79. 2020.

- [18]Cholilah, C. “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SISTEM BILANGAN MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID UNTUK SMK”. Jurnal Ilmiah Edutic: Pendidikan dan Informatika, vol. 4, no.1, pp. 44-50. 2017.
- [19]Rahman, W., Alfaizi, F. Mengenal Berbagai Macam Software. 2014.
- [20]Putri, Nancy Extise. "Aplikasi Berbasis Multimedia Untuk Pembelajaran Hardware Komputer." Jurnal Edik Informatika Penelitian Bidang Komputer Sains dan Pendidikan Informatika vol. 1, no. 2, pp 70-81. 2017.
- [21]Abdurahman, H., Riswaya, A. R. “Aplikasi pinjaman pembayaran secara kredit pada bank yudha bhakti”. Jurnal Computech & Bisnis (e-Journal), vol. 8, no.2, pp. 61-69. 2014.
- [22]Mustofa. “Informatika untuk SMA Kelas X”. Jakarta Pusat : Pusat Kurikulum dan Perbukuan. 2021.