

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. S. Julianto Simatupang, “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN TIKET BUS PADA PO. HANDOYO BERBASIS ONLINE,” *Jurnal Intra-Tech*, vol. 3, no. 2, hlm. 6–8, 2019.
- [2] N. Sugiyarti, “PERANCANGAN APLIKASI PERANGKAT AJAR ILMU TAJWID DASAR BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK SISWA SD DENGAN FLASH MACROMEDIA,” *JURNAL TEKNIK INFORMATIKA STMIK ANTAR BANGSA*, vol. 11, no. 1, hlm. 3–4, 2016.
- [3] Rahmad Wahyugi dan Fatmariza, “PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN SOTFWARE MACROMEDIA FLASH 8 SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH,” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 3, no. 3, hlm. 1–9, 2021.
- [4] S. Julaiha, “KONSEP KEPEMIMPINAN KEPALA SEKOLAH,” *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, vol. 6, no. 3, hlm. 1–12, 2019.
- [5] Y. Tjandi dan M. Yusuf Mapeasse, “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE UNTUK ANAK DISLEKSIA DI SMPN 2 POLONGBANGKENG UTARA KABUPATEN,” *Jurnal MediaTIK : Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer*, vol. 17, no. 2, hlm. 1–4, 2021, [Daring]. Tersedia pada: <https://www.youtube.com/watch?v=1qhJqFk7wUc>.
- [6] S. Alisyafiq, B. Hardiyana, dan R. P. Dhaniawaty, “IMPLEMENTASI MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE PADA APLIKASI PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF ALGORITMA DAN PEMROGRAMAN DASAR UNTUK MAHASISWA BERKEBUTUHAN KHUSUS BERBASIS ANDROID,” *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*, vol. 5, no. 1, hlm. 1–9, 2021, [Daring]. Tersedia pada: <http://jpkk.ppj.unp.ac.id><http://jpkk.ppj.unp.ac.id>
- [7] A. Z. A. M. J. Jusrianto, “PEMBUATAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI DAN OLAHRAGA BERBASIS ANDROID PADA SMA NEGERI 5 PALOPO,” *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komputer 2019*, hlm. 1–11, 2019.
- [8] E. Susilawati, “RANCANGAN PENGEMBANGAN METODE PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BAHASA INGGRIS MELALUI ADOBE FLASH UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR”.

- [9] A. Riyantika Dewi, R. Rizal Isnanto, dan K. Teguh Martono, “APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL MATERI BUDAYA DI INDONESIA MENGGUNAKAN UNITY ENGINE UNTUK SEKOLAH DASAR,” *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, vol. 3, no. 4, hlm. 1–10, 2015.
- [10] Kasman, “PENGEMBANGAN TEKNOLOGI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN,” *JURNAL PENDAIS*, vol. 2, no. 2, hlm. 1–12, 2020.
- [11] D. Winaryono dan E. B. Setiawan, “PEMBANGUNAN APLIKASI PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MATA PELAJARAN FIKIH KELAS IV DI MI MIFTAHUSSALAM BANDUNG BERBASIS DESKTOP,” *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*, vol. 1, no. 1, hlm. 1–8, 2015.
- [12] Purbatua Manurung, “MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MASA PANDEMI COVID 19,” *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, vol. 14, no. 1, hlm. 1–12, 2020.
- [13] Ifni Oktiani, “KREATIVITAS GURU DALAM MEMOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK,” *JURNAL KEPENDIDIKAN*, vol. 5, no. 2, hlm. 6–17, 2017.
- [14] Zulyadaini, “PERBANDINGAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE COOP-COOP DENGAN KONVENSIONAL,” *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, vol. 16, no. 1, hlm. 1–6, 2016.
- [15] G. Sagala, M. Mesran, dan D. U. Sutiksno, “PERANCANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN PAKAIAN ADAT ASLI INDONESIA BERBASIS MULTIMEDIA DAN WEB MENERAPKAN METODE COMPUTER ASSISTED INSTRUCTION (CAI),” *Jurnal Riset Komputer (JURIKOM)*, vol. 4, no. 4, hlm. 12–15, 2017.
- [16] R. E. M. R. A. Nanda Dewi, “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA KULIAH TEORI DAN PRAKTIK PLAMBING DI PROGRAM STUDI S1 PVKB UNJ,” *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, vol. 7, no. 2, hlm. 1–10, 2018.
- [17] T. R. Sofia Sebayang, “PENGARUH PENDIDIKAN, PELATIHAN DAN MOTIVASI KERJA TERHADAP KINERJA GURU DI SD DAN SMP SWASTA BUDI MURNI 3 MEDAN,” *Jurnal Ilmu Manajemen METHONOMIX*, vol. 2, no. 2, hlm. 1–10, 2020.
- [18] Anas Junaedi, “SURVEI TINGKAT KEMAJUAN PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA, DAN KESEHATAN DI SMA, SMK, DAN MA NEGERI SE-

KABUPATEN GRESIK,” *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, vol. 3, no. 3, hlm. 834–842, 2015.

- [19] A. S. N. N. Abdur Rochman, “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI PEMBAYARAN SPP SISWA BERBASIS WEB DI SMK AL-AMANA,” *JURNAL SISFOTEK GLOBAL*, vol. 8, no. 1, hlm. 1–6, 2018.
- [20] N. Fajri Hamdani dan R. Hasanah, “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPA BERBASIS ADOBE ANIMATE CC PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA UNTUK SMP/MTS,” *Jurnal Pendidikan Sains dan Matematika*, vol. 9, no. 1, hlm. 2–12, 2021.
- [21] A. Sanusi dan Fahmi Yahya Abdil Haq, “PEMBELAJARAN BAHASA ARAB MELALUI PENGGUNAAN MEDIA ADOBE ANIMATE CC DI SEKOLAH,” *Jurnal Budaya, Bahasa, dan Sastra Arab*, vol. 18, no. 1, hlm. 1–14, Apr 2021, doi: 10.21009/almakrifah.18.01.01.
- [22] Y. Tjandi dan M. Yusuf Mapeasse, “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE UNTUK ANAK DISLEKSIA DI SMPN 2 POLONGBANGKENG UTARA KABUPATEN TAKALAR,” *Jurnal MediaTIK : Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer*, vol. 4, no. 2, hlm. 1–4, 2021, [Daring]. Tersedia pada: <https://www.youtube.com/watch?v=1qhJqFk7wUc>.
- [23] Supriyadi, “MEDIA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI DENGAN ANIMASI INTERAKTIF BERBASIS ACTIONSCRIPT,” *Journal Komunikasi*, vol. 11, no. 1, hlm. 2–3, 2020, doi: 10.31294/jkom.
- [24] Hendra Nusa Putra, “IMPLEMENTASI DIAGRAM UML (UNIFIED MODELLING LANGUAGE) DALAM PERANCANGAN APLIKASI DATA PASIEN RAWAT INAP PADA PUSKESMAS LUBUK BUAYA,” *Publikasi Jurnal & Penelitian Teknik Informatika*, vol. 2, no. 2, hlm. 3–11, 2018.
- [25] K. Nistrina dan L. Sahidah, “UNIFIED MODELLING LANGUAGE (UML) UNTUK PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENERIMAAN SISWA BARU DI SMK MARGA INSAN KAMIL,” *Jurnal Sistem Informasi, J-SIKA*, vol. 4, no. 1, hlm. 2–7, 2022.