

Daftar Pustaka

- [1] BMKG, “Apa Itu Tsunami?,” BMKG, [Online]. Available: http://inatews.bmkg.go.id/new/tentang_tsunami.php. [Diakses 27 Februari 2019].
- [2] Badan Meteorologi, Klimatologi, dan Geofisika; <https://www.bmkg.go.id/>
- [3] B. Yudhastara, “Teknologi Augmented Reality Untuk Buku Pembelajaran Hewan Pada Anak Usia Dini Secara Visual,” STMIK AMIKOM, 2012.
- [4] Martin Fowler. 2010. UML Distilled Edisi 3, Yogyakarta: Andi.
- [5] Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan. 2012, Penerbit Alfabeta, Bandung
- [6] Munawar. 2010. Pemodelan Visual Dengan UML, Graha Ilmu, Yogyakarta.
- [7] Sugianto. 2013. Model-Model Pembelajaran Inovatif. Surakarta: Yuma Pustaka.
- [8] Whitten Jeffrey L, et la. 2010. Metode Desain & Analisis Sistem edisi 6, edisi International, Mc GrawHill. Yogyakarta: Andi.
- [9] Pressman, Roger S., “Rekayasa Perangkat Lunak: pendekatan praktisi (Buku 1)”, Andi, Yogyakarta, 2002.
- [10] Baeda, Yasir B., "Kajian Potensi Tsunami Akibat Gempa Bumi Bawah Laut di Perairan Pulu Sulawesi", Jurnal Teknik Sipil, 2012.
- [11] M. Fowler, “UML *Distilled Third Edition: A Brief Guide to The Standard Object Modelling Language*,” Boston, Addison Wesley, 2005, p. 14.
- [12] J. S. Sumantri, "Filsafat Ilmu : Sebuah Pengantar Populer," Jakarta, Sinar Harapan, 2001, p.10.