

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Mustika, “Rancang Bangun Aplikasi Sumsel Museum Berbasis Mobile Menggunakan Metode Pengembangan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC)”, J.Mikrotik. vol.9, no.1, pp. 5-12, July 2018.
- [2] A. Azhar, *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 1996.
- [3] K. Wahana, *Membuat Aplikasi Client Server dengan Visual Basic 2008*, Yogyakarta: Andi, 2010
- [4] G. Booch, J. Rumbaugh dan I. Jacobson, *The Unified Modeling Language*, Canada: Addison-Wesley, 1998.
- [5] M.Fowler, *UML Distilled Edisi Tiga*, Yogyakarta: Andi, 2005
- [6] D. Muhmad, “ Object Oriented Programming (OOP) Pembangunan Program Aplikasi Berbasis Windows” Jurnal Infokam, 2009
- [7] S. Padmanthara, “Pembelajaran Berbantuan Komputer Dan Manfaat Sebagai Media Pembelajaran” Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, 2007
- [8] Martin, B. L. & Briggs, L. J. *The affective and cognitive domains: integration for instruction and research*. New Jersey: Educational Technology Publication, Englewood Cliffs, 1986.
- [9] V. Tay, *Multimedia: Making It Work Seventh Edition*, New York: McGraw-Hill, 2008
- [10] S. Ariesto Hadi, “Multimedia Interaktif Dengan Flash” Graha Ilmu, 2003.
- [11] S. Melwin, *Pengantar Jaringan Komputer*, Yogyakarta: Andi, 2005
- [12] M. Muhammad dan Oktafianto, *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur dan UML*, Yogyakarta: Andi, 2016
- [13] Sugiyono, “Metodologi Penelitian” Bandung : Alfabeta.
- [14] M. Hanhan, dan A. M. Angki, “Pembangunan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VII (Studi Kasus SMP XYZ)”, vol. 16, no. 2, pp. 145-154, Nov 2018.
- [15] J. HartonoMusakini, “Analisis & Desain Sistem Informasi Sitem Informasi: Pendekatan terstruktur teori dan praktik aplikasi bisnis,” in Analisis & Desain

Sistem Informasi Sitem Informasi: Pendekatan terstruktur teori dan praktik
aplikasi bisnis, 2014