

DAFTAR PUSTAKA

- [1] B. Hardiyana, "APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF PERSAMAAN LINEAR SATU VARIABEL (PLSV) DALAM BENTUK VARIABEL," *JATI*, Vols. 6, no. 2, p. 11, Sep. 2016..
- [2] H. B, F. L and E. D, "Application of Linked List Algorithm Based on Multimedia," in *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, Bandung, 2020.
- [3] R. Syaifullah, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ADOBE FLASH PADA KOMPETENSI DASAR MEMPERBAIKI SISTEM AIR CONDITIONING (AC) JURUSAN TEKNIK KENDARAAN RINGAN DI SMKN 3 YOGYAKARTA," *UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA*, no. Pembelajaran Interaktif, p. vi, 2017.
- [4] H. D. S. Arif Eka Prasetya, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF, INSPIRATIF, DAN MENYENANGKAN (I2M) PADA MATERI ANIMASI STOP MOTION," *Journal of Vocational and Work Education*, vol. 1, p. 26, May 2017.
- [5] V. T, *Multimedia: Making It work*, New York: McGraw-Hill, 2011.
- [6] Asrumiati, *Adobe Flash CS6*, Yogyakarta: Andi Wahana Komputer, 2013.

- [7] H. B and Y. R, "Application of IPS Learning about Humans and Geographical," in *IOP Conf. Series: Materials Science and Engineering*, Bandung, 2018.
- [8] B. Warsita, *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*, Jakarta: Rineka cipta, 2002.
- [9] M. R. manalu, "Implementasi Sistem informasi penyewaan mobil pada cv.btn padang bulan dengan metode waterfall," *Jurnal Mantik penusa*, vol. 18, no. 2, pp. 37,38, 2015.
- [10] T. A. Kurniawan, "PEMODELAN USE CASE (UML): EVALUASI TERHADAP BEBERAPA," *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*, vol. 5, no. 01, p. 79, 2018.
- [11] D. W. T. Putra and R. Andriani, "Unified Modelling Language (UML) dalam Perancangan Sistem," *Jurnal TEKNOIF*, vol. 7, no. 01, p. 33, 2019.
- [12] F. Novitasari, Y. Djahir and S. Fatimah, "PENGARUH MEDIA ADOBE ILLUSTRATOR TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMA SRIJAYA NEGARA," *Profit*, vol. 2, no. 1, p. 60, Mei, 2015.
- [13] Setiawan and L. Laurentia, *Tutorial Praktis PHOTOSHOP CS3*, Jakarta: Neotekno, 2008.
- [14] I. Script, *Panduan mudah membuat aplikasi*, Jakarta: Media kita, 2008.
- [15] S. M, *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek.*, Bandung: Modula, 2011.

- [16] M. S. Mustaqbal, F. F. Roeri and H. Rahmadi, "PENGUJIAN APLIKASI MENGGUNAKAN BLACK BOX," *JITTER*, vol. 1, no. 03, p. 34, 2015.
- [17] Samrin, "PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL DI INDONESIA," *Al-Ta'dib*, vol. 8, no. 1, p. 103, 2015.