

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, 2019. *Rancang Bangun Multimedia Interaktif Pengenalan Rumah Adat Dan Budaya Di Pulau Sulawesi*.
- Anggraini, 2020. *Pengembangan Multimedia Interaktif Microsoft Excel Pada Mata Kuliah Perangkat Lunak Aplikasi (PLA) Dengan Menggunakan FLASH Dan XML*.
- Arianto, A., & Wahyuni, W. (2017). “Scout Learning” Sebagai Media Interaktif Pembelajaran Pramuka Berbasis Multimedia. *Jurnal Teknologi dan Informasi*, 7(1),21-28.
- Angela, W., & Gani, A. (2016). Rancang Bangun Game Edukasi Berbasis Web Dan Android Menggunakan Adobe Flash Cs5 Dan Action Script 3.0. *IJIS-Indonesian Journal On Information System*, 1(2)
- Cholifa, W. N., Yulianingsih, Y., & Sagita, S. M. (2018). *Pengujian Black Box Testing Pada Aplikasi Action & Strategy Berbasis Android Dengan Teknologi Phonegap*. *STRING (Satuan Tulisan Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 3(2), 206-210.
- Fuada, S. (2016). Perancangan Game Petualangan Pramuka Berbasis Android. *JUPITER*, 2(1).
- Guslinda, S, P., & Kurnia, R. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakad Media Publishing. Diakses 28 April 2021.
- Hanafri, M. I., Sutarman, S., & Yuliyana, N. R. P. (2018). Rancang Bangun “Tunas Muda Apps” Sebagai Media Pembelajaran Pramuka di SDN 2. *JURNAL SISFOTEK GLOBAK*, 8(2).
- Kasma, Safwan., Hartono, Nahrin., Basmin, Darna. 2017. *Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran ArcGIS (Geographic Information Sistem) dengan Adobe Flash CS6*. Prosiding Semantik (Online). (<http://journal.uncp.ac.id>. Diakses tanggal 11 Agustus 2018)
- Rozi, F., & Khomsatun, K. (2019). *Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Warna Untuk Pendidikan Anak Usia Dini Menggunakan Adobe Flash Berbasis Android*. *JUPI (Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 4(1) 12-18. Diakses 28 April 2021.
- Syarif, M., & Nugraha, W. (2020). *Pemodelan Diagram UML Sistem*

Pembayaran Tunai Pada Transaksi E-Commerce. *JTIK (Jurnal Teknik Informatika Kaputama)*, 4(10), 64-70.

Yuliana, Y., Putra, M. J. A., & Antosa, Z. (2020). Faktor-Faktir yang Mempengaruhi Motivasi Siswa Sekolah Dasar dalam Mengikuti Aktivitas Pramuka Penggalang. *Tunjuk Ajar: Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 3(2), 210-226.