

DAFTAR PUSTAKA

- Anggris, Mohammad Fatoni, Mahardeka Tri Ananta, dan Hanifah Muslimah Az-Zahra. 2018. "Rancang Bangun Aplikasi Augmented Reality Pengelolaan Rambu-Rambu Lalu Lintas Menggunakan Global Positioning System (GPS) pada Android." *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* 2 (8): 1–10.
- Aziz, Thezar Abdul. 2017. "Perancangan Program Animasi Interaktif Pembelajaran Rambu-Rambu Lalu Lintas Untuk Sekolah Dasar." Skripsi, Jakarta: STMIK Nusa Mandiri Jakarta.
- Cahaya, Aprin Zela. 2016. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Materi Operasi Bentuk Aljabar untuk Siswa SMP kelas VII menggunakan Macromedia Flash 8." Skripsi, Purworejo: Universitas Muhammadiyah Purworejo.
- Digibook. 2007. *Ayo Belajar Mudah Microdoft Visio 2007*. Yogyakarta: Andi Publisher.
- Habibi, Roni, dan Raymana Aprilian. 2020. *Tutorial dan Penjelasan Aplikasi E-office berbasis Web menggunakan Metode RAD*. Kreatif.
- Haspita. 2019. "Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Media Pembelajaran Pramuka Berbasis Android." Skripsi, Palopo: Universitas Cokroaminoto Palopo.
- Komputer, Wahana. 2013. *Microsoft Visio untuk Desain Diagram dan Flowchart*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Masykur, Rubhan, Nofriza, dan Muhamad Syazali. 2017. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash." *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 8 (2): 1–10.
- Mustaqbal, Muhamad Sidi, Roeri Fajri Firdaus, dan Hendra Rahmadi. 2016. "Penguujian Aplikasi Menggunakan Black Box Testing Boundary Value Analysis." *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan 2nd Floor Faculty Of Engineering* 1 (3): 1–6.
- Novaliendry, dony, dan dochi Ramadhani. 2020. *Multimedia vektor menggunakan Corel Draw X5*. Purwodadi-Grobogan: CV. Sarnu Untung.
- Nurudin, Muhamad, Windi Jayanti, Rio Dwi Saputra, Masda Priadyan Saputra, dan Yulianti Yulianti. 2019. "Penguujian Black Box pada Aplikasi Penjualan Berbasis Web Menggunakan Teknik Boundary Value Analysis." *Jurnal Informatika Universitas Pamulang* 4 (4): 143–48.
- Pane, Aprida, dan Muhammad Darwis Dasopang. 2017. "Belajar Dan Pembelajaran." *FITRAH Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman* 3 (2): 1–20.
- Purwanto, riyadi. 2017. "Membangun Media Pembelajaran Rambu Lalu Lintas Dengan Animasi Sebagai Metode Pembelajaran Sejak Usia Dini Studi Kasus TK Aisyah Brebes." *Jurnal Inovtek Polbeng* 2 (2): 1–11.

- Rahadi, Muhammad Rizky, Kodrat Iman Satoto, dan Ike Pertiwi Windasari. 2016. "Perancangan Game Math Adventure Sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android." *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer* 4 (1): 45.
- Rasyidy, Fadillah Halim. 2017. "Aplikasi Sistem Pelacakan Lokasi Kendaraan Antar Jemput Anak Sekolah Berbasis Android." Skripsi, Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- Septian, Tryawan Hendra. 2016. "Rancang Bangun Aplikasi Monitoring Jamaah Haji Berbasis Mobile Android." Skripsi, Makassar: UIN Alaudin Makassar.
- Stevano, Bayu, dan Beranda Agency. 2007. *101 Tip & Trik Flash* 8. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Suendri. 2018. "Implementasi Diagram UML (Unified Modelling Language) Pada Perancangan Sistem Informasi Remunerasi Dosen Dengan Database Oracle (Studi Kasus: UIN Sumatera Utara Medan)." *ALGORITMA: Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika* 3 (1): 1–9.
- Sukamto, dan Muhamad Shalahuddin. 2016. "Rancang Bangun Sistem Informasi Akuntansi Pendapatan Jasa Atas Pasien Rawat Inap Pada Klinik Azimat Karawang." *Jurnal Cendikia* 3 (2): 14–15.
- Suryanto. 2016. "Animasi Interaktif Pengetahuan Dasar Bahasa Dan Matematika Berbasis Multimedia." *Jurnal Nusa Mandiri* 14 (2): 84–85.
- Syafitri, Yuli. 2016. "Pemodelan Perangkat Lunak Berbasis UML untuk Mengembangkan Sistem Pemasaran Akbar Entertainment Natar Lampung selatan." *Jurnal Cendikia* 12 (1): 31–39.
- Tinambunan, Arnita, Guidio Leonarde Ginting, dan Melda Panjaitan. 2018. "Perancangan Aplikasi Rambu-Rambu Lalu Lintas Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android Menggunakan CAI (Computer Assisted Intruction)." *Jurnal Riset Komputer (JURIKOM)* 5 (1): 1–6.
- Warditon, Isni, dan Fitriyawany. 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Komputer pada Pokok Bahasan Listrik Dinamis di MAS Darul Ihsan." *Jurnal Pendidikan Fisika dan Fisika Terapan*, no. 1: 1–8.
- Widiati, wina. 2015. "Animasi Interaktif Edukasi Pengenalan Rambu-Rambu Lalu Lintas Pada Siswa SMP Sejahtera 02 Cileungsi." *Simposium Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (SIMNASIPTEK)*, 1–6.
- Wrasasmita, Rasyid Hardi, dan Yupi Kuspani Putra. 2017. "Pengembangan media pembelajaran video tutorial interaktif menggunakan aplikasi camtasia studio dan macromedia flash." *Jurnal Pendidikan Informatika* 1 (2): 37.
- Yahya, Fahmi, Hermansyah Syafruddin, Syarif Fitriyanto, dan Musahrain. 2020. "Pelatihan Desain Grafis Untuk Kelompok Pemuda Kreatif Desa Gontar Kecamatan Alas Barat Kabupaten Sumbawa." *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat* 3 (2): 114.