

## DAFTAR PUSTAKA

- Cholifah, W. N., Yulianingsih, & Sagita, S. M. 2018. *Pengujian Black Box Testing Pada Aplikasi Action & Strategy Berbasis Android Dengan Teknologi Phonegap*. Jurnal String, Vol. 3(2): 206–210.
- Christopel, & Kuntoro, S. A. 2016. *Pemahaman Nilai-Nilai Demokrasi Siswa Melalui Metode Inquiri Pada Pembelajaran PKN di SMA Negeri 1 Gamping Sleman*. Harmoni Sosial. Jurnal Pendidikan IPS. Vol. 3(1): 14–26.
- Effendi, M. J. 2019. *Rancang Bangun Aplikasi Kamus Bahasa Besemah-Indonesia Berbasis Android*. Jurnal Sistem Informasi Komputer dan Teknologi Informasi (SISKOMTI). Vol. 1(1): 1–13.
- Fajriyah, F., Josi, A. dan Fisika, T. 2017. *Rancang Bangun Sistem Informasi Tender Karet Desa Jungai Menggunakan Metode Waterfall*. Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi dan Komputer). Vol. 6(2): 111–115.
- Fatchan, M. 2018. *Perancangan Aplikasi media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Berbasis Adobe Flash Profesional CS6*. Jurnal Teknologi Pelita Bangsa. Vol. 8(1): 43–51.
- Hanifah, U., Alit, R., & S. 2016. *Penggunaan Metode Blackbox pada Pengujian Sistem Informasi Surat Keluar Masuk*. Scan, Vol. 11(2): 33–40.
- Idris, Rusmala, & Zahir, A. 2020. *Rancang Bangun Media Pembelajaran Pengenalan Budaya Sulawesi Selatan Berbasis Multimedia*. Jurnal Ilmiah d'Computare. Vol. 10(1): 38–43.
- Jaya, T. S. 2018. *Pengujian Aplikasi dengan Metode Blackbox Testing Boundary Value Analysis (Studi Kasus: Kantor Digital Politeknik Negeri Lampung*. Jurnal Pengembangan IT (JPIT). Vol. 3(2): 45–48.
- Lestari, W. 2019. *Perancangan dan Implementasi Aplikasi Pengarsipan Surat Pada Bandar Udara Andi Jemma Masamba Berbasis Client Server*. Skripsi. Palopo: Teknik Komputer - UNCP.
- Mukti Budiarto, Ullis Bella, N. Y. 2018. *Media Promosi Dan Informasi Pada PT. Gardena Karya Anugrah berbentuk Video Company Profile*. Vol. 4(2) :217–227.
- Mustari, D. 2016. *Perancangan Sistem Informasi Pembelajaran dengan Metode Unified Modeling Language (UML) di Taman Kanak-Kanak PGRI Pataruman Banjar*. Orbith. Vol. 12(2): 86–91.
- Nasser, R. dan Saputra, S. 2019. *Rancang Bangun Website Pada Unit Pelaksana Teknis Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 5 Baebunta*. Jurnal Ilmiah d'Computare. Vol.9:44–53.
- Ningtyas, S. A., Halim, M., & Puspito, A. 2018. *Desain Sistem informasi*

- Akuntansi Penjualan Tunai dan Penerimaan Kas (studi kasus ud. putra tape 99)*. Jurnal RAK (Riset Akuntansi Keuangan). Vol. 4(1): 75–86.
- Nisrina, Y. P. 2019. *Laptop Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informassi di Sekolah Dasar Universitas PGRI Palembang*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana: 458–467.
- Nurhafizah. 2018. *Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan Bahan Sisa*. Jurnal pendidikan: Early Childhood. Vol. 2(2b): 1–10.
- Rahayu, A. S. 2017. Pendidikan Pancasila & Kewarganegaraan Jakarta. *Jakarta: PT. Bumi Aksara*.
- Sari, Y. P. 2017. *Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Dan Persediaan Di Kota Prabumulih (JSK)*. Jurnal Sistem Informasi Dan Komputerisasi Akuntansi. Vol. 1(1): 81–88.
- Saselah, 2017. *Penerapan Media Pembelajaran Adpbe Flash CS6 Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Atph Pada Mata Pelajaran Alat dan Mesin Pertanian Di SMKN 4 Jeneponto*. Vol. 5(1):3-4.
- Sufajar, B. 2017. *Aplikasi Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini Berbasis Android*. Jurnal Teknologi Pelita Bangsa, 112–121.
- Supami. A 2016. *Metode Pembelajaran Membaca Doa Berbasis Multimedia Untuk Anak Usia Dini*. Indonesian journal On software Engineering. Vol. 1(59).
- Wibawanto, Wandah. 2017. *Perancangan Media Pembelajaran Pengenalan Hewan Berbasis Animasi Multimedia Untuk Anak-Anak TK*. Vol. 15(1):100-101
- Widiarina. 2016. *Animasi Interaktif Pengenalan Bagian Rumah dalam Bahasa Inggris*. SNIPTEK: 421–425.
- Zaki, A., & Yusri, D. 2020. *Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pelajaran PKN di SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu*. Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan. Vol. 7(2): 809–820.