

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni dan Saryono. (2013). *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif dalam Bidang Kesehatan*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Hasrul. (2011). Desain Media Pembelajaran Animasi Berbasis Adobe Flash CS3 pada Mata Kuliah Instalasi Listrik 2 . *Jurnal MEDTEK* , 5.
- Hermawan, R., Hidayat, A., dan Utomo, V. G. (2016). Sistem Penjadwalan Kegiatan Belajar Mengajar Berbasis Web. *Indonesia Jurnal on Software Engineering*, 3.
- Hidayati, I. K. (2011). *Perancangan Multimedia Interaktif Taman Nasional Komodo di Nusa Tenggara Timur untuk Media Promosi Wisata Alam Indonesia*. Dipetik Mei Senin, 2017, dari [www.novapdf.com](http://www.novapdf.com)
- Indriana, D. (2011). *Mengenal Ragam Gaya Pembelajaran Efektif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Kustandi, C. dan Sutjipto, B. (2013). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Mardi. (2011). *Sistem Informasi Akuntansi*. Bogor: Anggota IKAPI : Ghalia.
- Mulyasa, E. (2009). *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Norman, R. J. (1996). *Object Oriented System Analysis and Design*. United States: Prentice Hall.
- Pawito. (2007). *Penelitian Komunikasi Kualitatif*. Yogyakarta: PT LkiS Pelangi Aksara.
- Pertiwi, M. C., Sulistiyawan, A., Rahmawati, I., dan Kaltsum, H. U. (2014). Hubungan Organisasi dengan Mahasiswa dalam Menciptakan Leadership. *Jurnal Ilmiah Aktualisasi Bimbingan dan Koseling*, 231-232.
- Rachmat, F. M. (2014). *Rancang Bangun Media Promosi*. Purwokerto: STMIK Amikom Purwokerto.

- Sadewa, I. dan Siahaan, K. (2016). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi unit Kegiatan mahasiswa (UKM) Berbasis Web pada Universitas Batanghari. *Jurnal Manajemen Sistem Informasi*, 135.
- Sadiman, A. (2012). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Santoso, K. I., Sundari, C., dan Kusumasari, P. (2014). Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Pada IQ Salon. *Sistem Informatika Bisnis*, 189.
- Sommerville, I. (2011). *Software Engineering (Rekayasa Perangkat Lunak)*. Jakarta: Erlangga.
- Suhendar dan Hariman. (2002). *Visual Modeling Menggunakan UML dan Rational Rose*. Bandung: Informatika
- Sukanto dan Shalahuddin. (2013). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung: Informatika.
- Susanto, H. (2010). *Panduan Lengkap Menyusun Proposal*. Jakarta: VisiMedia.
- Tjandra, S. dan Pickerling. (2015). Aplikasi Metode-metode Software Testing pada Configuration, Compatibility, dan Usability Perangkat Lunak. *Jurnal Inovasi dalam Desain dan Teknologi*, 270-371.
- Wahyudi. (2015). Aplikasi Promosi Perguruan Tinggi Berbasis Multimedia Interaktif. *Jurnal IPTEK Terapan 9 (1)*, 43-48.
- Winaryono, D. dan Setiawan, E. B. (2015). Pembangunan Aplikasi Pembelajaran Multimedia Interaktif Mata Pembelajaran Fikih Kelas IV di MI Miftahussalam Bandung Berbasis Desktop. *Jurnal Ilmu Komputer dan Informasi*, 3.
- Yad, A. M. (2014). *Pembuatan Animasi Campus Profile Menggunakan Adobe Flash CS 5 Berbasis Multimedia Interaktif Pada STMIK U'Budiyah Indonesia*. Banda Aceh: STMIK U'Budiyah Indonesia.