

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah Dany, Hadi Rifan, S. M. (2024). Peran Media Pembelajaran dalam Konteks Pendidikan Modern. *Cendekia Pendidikan*, 4(1), 91–100. <https://ejournal.warunayama.org/index.php/sindorocendikiapendidikan/article/view/769>
- Alkodri, A. A., Irawan, D., Studi, P., Informatika, T., Studi, P., Informasi, S., Studi, P., & Digital, B. (2023). Bekal kemampuan dasar dan strategi untuk bidang multimedia kesiapan kerja dan usaha tingkat smk. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (Abdimas) Universitas Baturaja*, 2.
- Apendi, S., Setianingsih, C., & Paryasto, M. W. (2023). Deteksi Bahasa Isyarat Sistem Isyarat Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Single Shot Multibox Detector | Apendi | eProceedings of Engineering. *Vol 10, No 1, 10(1)*, 249–255. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/engineering/article/view/19322>
- Athallah, G., & Wijaya, M. R. (2023). *Sistem Pelayanan Pengaduan Masyarakat Rt 03 Rw 05 Kelurahan Bintaro*. 1(2), 395–402.
- Atika, I. N., & Malasari, P. N. (2022). *Perancangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Profesional Cs6 Berbasis Pendekatan*. 3(3).
- Ayu Lestari Dalimunthe. (2022). *Sistem Informasi E-Learning Di SMA Negeri 1 Rantau Selatan Berbasis Web*. 1, 1–11.
- Azimi, I. A., & Rinjani, D. (2024). Pengujian Black Box Testing Pada Multimedia Interaktif Berbasis Website Techedu. *Jurnal Education and Development*, 12(1), 43–45. <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/4775%0Ahttps://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/download/4775/3117>
- Bustamin, S., Hamdani, I. M., & Hadi, A. (2023). *Media Pembelajaran Bahasa Isyarat*. 7(2), 217–224.
- Cahyaningtias, V. P., & Ridwan, M. (2021). Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi. *Riyadhoh : Jurnal Pendidikan Olahraga*, 4(2), 55. <https://doi.org/10.31602/rjpo.v4i2.5727>
- Dinka, S. P., Salsabilah, Z. P., & Nilawati, L. (2022). *Penerapan Metode Waterfall Dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Penggajian Berbasis Web*. 2, 156–166.
- Fadilah, I. M., Rahman, S. A., Nazwa, A., Kosasih, U., Maulina, D. N., & Makiah, U. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Berbantuan Adobe Flash Profesional untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik SMP di Kabupaten Bandung. *UJMES (Uninus Journal of Mathematics Education and Science)*, 8(2), 128–134.

<https://doi.org/10.30999/ujmes.v8i2.2580>

- Farwati, M. (2023). *Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web PADA Toko Fun's Bouquet Ballon*. 1(4), 215–226.
- Fauzi, J. R. (2020). *Algoritma Dan Flowchart Dalam Menyelesaikan Suatu Masalah*. 20330044.
- Hasyim Nur'azizan, A., Riqza Ardiansyah, A., & Fernandis, R. (2024). Implementasi Deteksi Bahasa Isyarat Tangan Menggunakan OpenCV dan MediaPipe. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Dan Sains*, 3, 331–337.
- Hayati, M. (2023). *Pengembangan Media Interaktif Bahasa Indonesia Kelas X pada Materi Puisi Berbasis Adobe Flash Professional CS6*. 5(2), 69–80.
- Iskandar, A., Fitriana, S., & Suhada, S. (2024). *Perancangan Sistem Informasi Pembatasan Hak Akses Pengelola Data Pada Aplikasi Core Banking System Temenos T24*. 12(1), 78–84.
- Ismail. (2021). Perancangan Sistem Informasi Point of Sale Berbasis Website pada Toko Azam Grosir dengan Metode Waterfall. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 6(2), 388–394. <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/informatika/article/view/11773>
- JH, A. R., & Prastowo, A. T. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Berbasis Web Sistem Informasi Repository Laporan Pkl Siswa (Studi Kasus Smk N 1 Terbanggi Besar). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(3), 26–31. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Komara, L., Rafi, A., & Tahtawi, A. (2022). *Rancang Bangun Sistem Pengenalan Huruf dan Angka dalam Sistem Isyarat Bahasa Indonesia ( SIBI ) menggunakan Hand Pose Gesture*.
- Kwintiana, B., Haetami, A., Safar, M., Sa, S., & Fradi, J. (2023). *Jurnal Informasi dan Teknologi Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Professional*. 5(1), 1–2. <https://doi.org/10.37034/jidt.v5i1.292>
- Masdar Limbong, Firmansyah, Fauzi Fahmi, & Rabiatal Khairiah. (2022). Sumber Belajar Berbasis Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(1), 27–35. <https://doi.org/10.51454/decode.v2i1.27>
- Maulani, M. R., & Nursolihah, R. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi Inventori Furniture Menggunakan Metode Mark Up Pricing Pada Toko XYZ. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(1), 24–31.
- Mintarsih, M. (2023). Pengujian Black Box Dengan Teknik Transition Pada Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web Dengan Metode Waterfall Pada SMC Foundation. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 5(1), 33–35. <https://doi.org/10.47233/jteksis.v5i1.727>
- Nabilah, A., Putri, R., Anggara, I. N. Y., Trisna, P., & Permana, H. (2024). *Rancang*

*Bangun dan Implementasi E-Commerce Berbasis Website Pada UD . AM Menggunakan CMS Dengan Metode Agile Development. 10(1), 69–84.*  
<https://doi.org/10.31980/jpetik.v10i1.548>

Nurdin, Noviana, Munar, & Taufiq. (2020). Cd Interaktif Pengenalan Sejarah Kebudayaan Islam Pada Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Teknologi Terapan and Sains 4.0, 1(2)*, 129. <https://doi.org/10.29103/tts.v1i2.3251>

Pakaya, R., Tapate, A. R., & Suleman, S. (2020). *Perancangan Aplikasi Penjualan Hewan Ternak Untuk Qurban Dan Aqiqah Dengan Metode Unified Modeling Language. 8(1)*, 31–40.

Permana, R., Abdilah, A., Fuad Nur Hasan, & Mahmud Syarif. (2023). Estimation Effort Pengembangan Software Inventory PT. Infinity Global Mandiri Menggunakan Metode Use Case Point. *Jurnal RESTIKOM: Riset Teknik Informatika Dan Komputer, 5(2)*, 73–84.  
<https://doi.org/10.52005/restikom.v5i2.144>

Putri, D. N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora, 2(2)*, 365–376.

Rahmijati, E. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Persamaan Dan Fungsi Kuadrat Melalui Penggunaan Multimedia. *Jurnal Inspirasi Pendidikan (ALFIHRIS), 1(1)*, 161–176.

Renaldy, & Rustam, A. (2022). Perancangan Sistem Informasi Inventory Berbasis Web Pada Gudang Di Pt. Spin Warriors. *Aisyah Journal of Informatics and Electrical Engineering, 4(1)*, 27–32.  
<http://jti.aisyahuniversity.ac.id/index.php/AJIEE>

Rian Nanda. (2023). Perancangan Aplikasi Tuna Wicara Dan Tuna Rungu Dengan Metode Waterfall Berbasis Android. *JEKIN - Jurnal Teknik Informatika, 3(1)*, 20–30. <https://doi.org/10.58794/jekin.v3i1.189>

Rifani, B., Setiawan, I., & Pantjarani, A. (2021). Multimedia Pembelajaran Interaktif Matematika Untuk Kelas XII MA Menggunakan Adobe Flash CS3 (Studi Kasus Madrasah Aliyah Al Falah Gedongan Baki .... *Indonesian Journal of ...*, 1(1), 1–10.  
<https://journal.polhas.ac.id/index.php/imaging/article/view/2>

Sari, R. N., & Maharani, E. T. W. (2021). *Implementasi Media Pembelajaran Kimia Berbasis Digital Dalam Storyboard Pada Materi Larutan Penyangga Bufferpedia Sebagai Sumber Belajar Peserta Didik Kelas XII. 158–171.*

Sayuti, M., & Pandawara, J. (2023). Motion Graphic Media Pembelajaran Bahasa Isyarat Alfabet bagi Anak Tunarungu SDLB. *Judikatif: Jurnal Desain Komunikasi Kreatif, 5(1)*, 14–21. <https://doi.org/10.35134/judikatif.v5i1.122>

Simare Mare, B., Yana, A. A., & Mandiri, U. N. (2022). Perancangan Sistem

- Informasi Berbasis Web Pada Koperasi Simpan Pinjam Sejahtera Bersama. *Indonesian Journal on Networking and Security*, 11(02), 70–76.
- Suli, K. T., & Nirsal, N. (2023). Rancang Bangun Sistem Informasi Desa Berbasis Website (Studi Kasus Desa Walenrang). *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*, 13(1), 24–32.
- Suprianto, B., Alamsah, I., Afrizal, J., Khoiriyah, Rahayu, W., & Fauzi, A. (2023). Pengujian Website E-Learning Universitas Pamulang Menggunakan Metode Black Box Testing Equivalence Partitioning. *OKTAL : Jurnal Ilmu Komputer Dan Science*, 2(5), 1338–1346.
- Surahmat, A. (2023). Rancang Bangun Aplikasi Sistem Penjualan Pada Percetakan Cubic Art. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(1), 81–86. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i1.6064>
- Susandi, D., Anharudin, & Sutarti. (2024). Rancang Bangun Aplikasi Mobile Learning Pengenalan Benda Bersejarah Pada Museum Berbasis Augmented Reality. *DECODE: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 4(1), 267–277.
- Syabania, R., & Rosmawani, N. (2021). Perancangan Aplikasi Customer Relationship Management ( Crm ) Pada Penjualan Barang Pre-Order Berbasis Website. *Rekayasa Informasi*, 10(1), 44–49.
- Tuasamu, Z., M. Lewaru, N. A. I., Idris, M. R., Syafaat, A. B. N., Faradilla, F., Fadlan, M., Nadiva, P., & Efendi, R. (2023). Analisis Sistem Informasi Akuntansi Siklus Pendapatan Menggunakan DFD Dan Flowchart Pada Bisnis Porobico. *Jurnal Bisnis Manajemen*, 1(2), 495–510.
- Wafiah, A. (2024). *Media Pembelajaran Buku Tematik Berbasis Website*. 4(2), 146–156.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>