

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeny, F. T., Wahanani, H. E., Akbar, F. A., Raharjo, M. I. P., & Rizkyando, S. (2021). Peningkatan Ketrampilan Kreativitas Desain Grafis Digital Siswa SMU Menggunakan Aplikasi CANVA pada Ponsel Pintar. In *JATTEC* (Vol. 2, Issue 2). <https://www.youtube.com/channel/>
- Danny, M. (2021). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI WAREHOUSE BERBASIS VISUAL BASIC 6.0. *Jurnal Teknologi Pelita Bangsa*, 12(2), 13–18.
- Firmansyah, Y., & Jamilah. (2018). Implementasi Sdlc Waterfall Dalam Pembuatan Game Edukasi Perjuangan. *JURNAL KHATULISTIWA INFORMATIKA*, VI.
- Guslinda, & Kurnia, R. (2018). *MEDIA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI*.
- Ikhlas, M. (2019). Perancangan dan Implementasi Multimedia Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Menengah Atas. *Indonesian Journal of Instructional Media and Model*, 1(2), 74–84. www.journal.univetbantara.ac.id/index.php/ijimm
- Irawan, A., Risa, M., & Noor, T. (2018). REMASTERING SISTEM OPERASI ANDROID UNTUK PENINGKATAN PERFORMA PADA LENOVO A6000 PLUS. *Positif: Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi*, 4(1), 12–16.
- Khasanah, Muhlas, M., & Marwani, L. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-LEARNING SMART APPS CREATOR (SAC) BAGI KARYAWAN PENJUAL PADA TV BERBAYAR. *Akademika*, 9(02), 129–143. <https://doi.org/10.34005/akademika.v9i02.819>
- Mindhari, A., Yasin, I., & Isnaini, F. (2020). PERANCANGAN PENGENDALIAN INTERNAL ARUS KAS KECIL MENGGUNAKAN METODE IMPREST (STUDI KASUS : PT ES HUPINDO). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 1(2), 58–63. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Nurrita, T. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA* (Vol. 03).
- Prabowo, I. A., Wijayanto, H., Yudanto, B. W., & Nugroho, S. (2021). *Buku Ajar Pemrograman Mobile Berbasis Android*. LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO SEMARANG.

- Pradana, A. G., & Nita, S. (2019). *Rancang Bangun Game Edukasi "AMUDRA" Alat Musik Daerah Berbasis Android*.
- Prastya, D., & Kurniawati, I. D. (2021). *"Optimalisasi Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Fisika*.
- Pratama, R. A., & Waskitoningtyas, R. S. (2020). Game Android "MENALAR" Berbasis Adobe Animation CC. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(3), 617–630. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i3.3027>
- Putra, K. A., & Wijianto, R. (2020). APLIKASI SISTEM INFORMASI KUNJUNGAN TAHANAN "SIKAT" BERBASIS DEKSTOP PADA. *Indonesian Journal on Networking and Security*, 9(2), 1–9.
- Riswandari, N., Yuwita, N., & Setiadi, G. (2021). PENGEMBANGAN E-LEARNING MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE CREATIVE CLOUD DENGAN PENERAPAN METODE MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE (MDLC). *AKADEMIKA: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 3(1).
- Roihan, A., Kusumah, H., & Permana, A. (2018). Prototype Fast Tracking of Detection Offenders Smoking Zone Berbasis Internet of Things. *Informatika Mulawarman: Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*, 13(2). <https://doi.org/10.30872/jim.v13i2.1304>
- Sakti, H. G. (2017). PENGARUH MEDIA DESAIN GRAFIS BERBASIS ADOBE PHOTOSHOP TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR SISWA KELAS X PADA MATA PELAJARAN DESAIN GRAFIS. In *Bimbingan dan Konseling FIP IKIP Mataram* (Vol. 2).
- Sari, N. M. P., Estiyanti, N. M., & Ardyanti, A. A. A. P. (2019). Pengembangan Sistem Informasi Akuntansi Penjualan dan Penerimaan Kas Berbasis Web pada Koki Restaurant Sanur. *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 8, 161–172.
- Sari, R., Hamidy, F., & Suaidah. (2021). SISTEM INFORMASI AKUNTANSI PERHITUNGAN HARGA POKOK PRODUKSI PADA KONVEKSI SJM BANDAR LAMPUNG. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(1), 65–73. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Septian, D., Fatman, Y., & Nur, S. (2021). IMPLEMENTASI MDLC (MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE) DALAM PEMBUATAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN KITAB SAFINAH SUNDA. *Jurnal Computech & Bisnis*, 15(1), 15–24.

- Setiawan, P. R., Syaifullah, M., & Putra, P. P. (2021). Sistem Pemesanan Menu Pada Restoran Berbasis Android. *IT Journal Research and Development*, 5(2), 193–203. [https://doi.org/10.25299/itjrd.2021.vol5\(2\).5866](https://doi.org/10.25299/itjrd.2021.vol5(2).5866)
- Simare Mare, B., & Yana, A. A. (2022). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI BERBASIS WEB PADA KOPERASI SIMPAN PINJAM SEJAHTERA BERSAMA. *Indonesian Journal on Networking and Security*, 11(2).
- Sophian, S. (2020). PENGOLAHAN DATA PEGAWAI PADA KANTOR SATUAN POLISI PAMONG PRAJA KOTA PAYAKUMBUH MENGGUNAKAN APLIKASI BERBASIS WEB. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Scholastic*, 4(2). <http://e-journal.sastra-unes.com/index.php/JIPS>
- Sudirman, L., Guswandi, C. P., & Disemadi, H. S. (2021). *KAJIAN HUKUM KETERKAITAN HAK CIPTA DENGAN PENGGUNAAN DESAIN GRAFIS MILIK ORANG LAIN SECARA GRATIS DI INDONESIA*. 8, 207–218. <https://doi.org/10.31604/jips.v8i3.2021.207-218>
- Syamsiah. (2019). PERANCANGAN FLOWCHART DAN PSEUDOCODE PEMBELAJARAN MENGENAL ANGKA DENGAN ANIMASI UNTUK ANAK PAUD RAMBUTAN. *STRING (Satuan Tulisan Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 4(1), 86–93.
- Tafonao, T. (2018). PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MAHASISWA. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2).
- Tiawan, Musawarman, Sakinah, L., Rahmawati, N., & Salman, H. (2020). PELATIHAN DESAIN GRAFIS MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA TINGKAT SMK DI SMKN 1 GUNUNG PUTRI BOGOR. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 476–480. <https://doi.org/10.31949/jb.v1i4.417>
- Wijaya, Y. D., & Astuti, M. W. (2019). *Sistem Informasi Penjualan Tiket Wisata Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall*. <http://www.php.net>.
- Wirawan, R. P., & Sulistiyo, E. (2020). PENGEMBANGAN PERANGKAT MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ADOBE ANIMATE PADA MATA PELAJARAN DASAR LISTRIK DAN ELEKTRONIKA. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 09(03), 507–516.

Yusuf, D., & Afandi, F. N. (2020). *Aplikasi Absensi Berbasis Android Menggunakan Validasi Kordinat Lokasi Dan Nomor Handpone Guna Menghindari Penularan Virus Covid 19* (Vol. 10, Issue 1).