

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Salmiah, Dkk. (2020). Online Marketing. Deepublish.
- [2] Rangkuti, F. (2013). Strategi Promosi Yang Kreatif Dan Analisis Kasus (Hal. 257). Pt. Gramedia Pustaka Utama
- [3] Anggraini, F., Dkk. (2022). Kewirausahaan. Deepublish.
- [4] Satyaputra, I. W., & Aritonang, H. (2014). Media Pembelajaran Berbasis Android. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- [5] Stephanus. (2011). Media Pembelajaran Berbasis Android. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- [6] Suhendar, E., & Mulyana, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Adobe Flash CS6 pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 32-45
- [7] Wardiyono, M. (2021). Modul Praktek Adobe Flash Cs6. Anyflip.
- [8] Sigit, D. (2020). Penggunaan Adobe Flash Dalam Pengembangan Konten Web Dan Aplikasi Interaktive. Jakarta: Graha Ilmu.
- [9] Habibi, M., & Karnovi, A. (2020). Dasar-Dasar Rekayasa Perangkat Lunak. Universitas Pembangunan Jaya.
- [10] Chamida, M. A., Susanto, A., & Latubessy, A. (2021). Analisa User Acceptance Testing Terhadap Sistem Informasi Pengelolaan Bedah Rumah Di Dinas Perumahan Rakyat Dan Kawasan Permukiman Kabupaten Jepara. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, 3(1), 36-41.
- [11] Listiyan, E., & Subhiyakto, E. R. (2021). Rancang Bangun Sistem Inventory Gudang Menggunakan Metode Waterfall Studi Kasus Di Cv. Aqualux Duspha Abadi Kudus Jawa Tengah. *KONSTELASI: Konvergensi Teknologi dan Sistem Informasi*, 1(1), 74-82.
- [12] Widiyawati, S. (2021). Rekayasa Perangkat Lunak. Penerbit Buku Widina.
- [13] Roedavan, R., Pudjoatmodjo, B., & Sujana, A. P. (2022). Multimedia Development Life Cycle (Mdlc). Telkom University.

- [14] Sahbir, Jamuludin, & Samiruddin. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Berbantuan Aplikasi Adobe Flash CS6 dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SDN 50 Masaloka Selatan. *Jurnal Pendidikan dan Media Pembelajaran*, 9(2), 100-110.
- [15] Fahmi Rifaldi, & Panahatan. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software Adobe Flash CS6 pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik. *JEVTE: Journal of Electrical Vocational Teacher Education*, 1(2), 130–137.
- [16] Rosyidah, M., & Fijra, R. (2021). Metode Penelitian. Deepublish.
- [17] Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- [18] Nurmillah, S.Sos., M.Pd., & Nuraya, T.N., S.Si., M.Si. (2022). Metodologi Penelitian. Rizmedia Pustaka Indonesia.
- [19] Mustika, N., Kamaruddin, K., & Wahyuningsih, P. (2021). Sistem Informasi Edukasi Pencegahan Covid-19 Pada Anak Usia Dini Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle Berbasis Android. *Electro Luceat*, 7(2), 78-85.
- [20] Julyananda, M. A., Yulianti, T., & Pasha, D. (2022). Rancang Bangun Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Metode Demonstrasi Untuk Kelas 1 Sekolah Dasar. *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(3), 366-375.
- [21] Fauzana, L., & Desyandri. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS6. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(1), 45-56. <https://digitalpress.gaes-edu.com/index.php/jpled/article/view/43>
- [22] Khuzaini, N., & Sulistyono, T. Y. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Adobe Flash CS6 pada Materi Segiempat dan Segitiga. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 178-183. https://ejournal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1097
- [23] Azizurohman, Suryani, & Hayati, M. (2022). Pengembangan Media Interaktif Bahasa Indonesia Kelas X pada Materi Puisi Berbasis Adobe

Flash Professional CS6. *Jurnal Ilmu Bahasa*, 8(1), 33-42.
<https://journal.unuha.ac.id/index.php/spbs/article/view/2787>

- [24] Ambarwati, P., & Darmawel, P. S. (2020). Implementasi multimedia development life cycle pada aplikasi media pembelajaran untuk anak tunagrahita. *Majalah Ilmiah UNIKOM*, 18(2), 51-58
- [25] Alfian, A. N., Putra, M. Y., Rafsanjani, R., & Witjaksono, A. P. (2022). User Acceptance Test Terhadap Aplikasi Augmented Reality Quivervision 3D Sebagai Media Pembelajaran Mewarnai. *Informatics For Educators And Professional: Journal of Informatics*, 6(2), 197-206.
- [26] Puspita, M. A., Mardiana, M., Ariesta, R., & Muhammad, M. A. (2024). User Acceptance Testing dan Performance Testing Pada Pengembangan Website Kanal Pengetahuan Dikti. *JIEET (Journal of Information Engineering and Educational Technology)*, 8(2), 96-101.