

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman H, Riswaya AR. Aplikasi Pinjaman Pembayaran Secara Kredit Pada Bank Yudha Bhakti. *Jurnal Computech & Bisnis*. 2014 Dec 15;8(2):61-9.
- Arfida S, Harahap RE. Implementasi Media Pembelajaran Teknik Pengkodean Barcode Berbasis Multimedia dalam Meningkatkan Kualitas Kegiatan Belajar Mengajar. *Prosiding Sembistek Darmajaya 2014*. 2015 Jan 27;1(02):407-20.
- Arifiansyah RS, Sutanto T, Purnama R. Rancang Bangun Visualisasi Panduan Fitness Berbasis Mobile (Studi Kasus: Atlas Sports Club Surabaya). *Jurnal JSIKA*. 2012 Apr 21;1(2).
- A. S., Rosa dan Shalahuddin, M. 2018. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.
- Atmojo, W. T., & Amelia, M. F. (2018). Pengenalan Perusahaan Berbasis Animasi Pada CV Dhifarindo Global Dengan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Inovasi Informatika*, 3(2), 33-42
- Budiman A, Triono T, Ariani D. Aplikasi Interaktif Pengenalan Pahlawan Revolusi Indonesia Berbasis Multimedia (Studi Kasus di MI AL-GINA). *Jurnal Sisfotek Global*. 2014 Sep 9;4(2).
- Dewi GP. Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis Macromedia Flash. Universitas Negeri Yogyakarta. 2012.
- Kontributor Wikipedia, 'Senyawa kimia', Wikipedia, *Ensiklopedia Bebas*, 24 November 2018, 16.22 UTC, <https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Senyawa_kimia&oldid=14487036> [diakses pada 24 November 2018]
- Mahdiana D. Analisa dan rancangan sistem informasi pengadaan barang dengan metodologi berorientasi obyek: studi kasus PT. Liga Indonesia. *Telematika MKOM*. 2016 Aug 3;3(2):36-43.
- Maryati S, Purnama BE. Pembuatan Video Profil Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Polokarto Kabupaten Sukoharjo Dengan Menggunakan Multimedia. *Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*. 2013 Feb 2;5(1).
- Mustaqbal MS, Firdaus RF, Rahmadi H. Pengujian Aplikasi Menggunakan Black Box Testing Boundary Value Analysis (Studi Kasus: Aplikasi Prediksi Kelulusan SMNPTN). *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*. 2016 Feb 22;1(3).
- Muthia, D. (2015). Pengembangan Aplikasi Pengenalan Lingkungan Sekitar Dengan Menggunakan Engine Unity 3D.

- Muhson A. Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. 2010 Dec 1;8(2).
- Neyfa BC, Tamara D. Perancangan Aplikasi E-Canteen Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode Object Oriented Analysis & Design (OOAD). *Jurnal Penelitian Komunikasi dan Opini Publik* Vol. 2016 Jun;20(1):83-91.
- Pribadi G. Rancang Bangun Aplikasi Pelaporan Tugas Mahasiswa Berbasis Mobile. In *Prosiding Seminar Nasional Darmajaya 2017* Oct 31 (Vol. 1, No. 1, pp. 107-120).
- Rosa NM. Pengaruh sikap pada mata pelajaran kimia dan konsep diri terhadap prestasi belajar kimia. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*. 2015 Aug 10;2(3).
- Rosa NM. Pengaruh sikap pada mata pelajaran kimia dan konsep diri terhadap prestasi belajar kimia. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*. 2015 Aug 10;2(3).
- Sari, Y. P., & Ali, R. (2019). Implementasi Sistem Pelaporan Sarana dan Prasarana Kegiatan Belajar Mengajar Berbasis Android (Studi Kasus: Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya). *Jurnal Informatika*, 19(1), 47-53.
- Sastrawan PV, Arthana IK, Sindu IG. Pengembangan SOP Fakultas Teknik dan Kejuruan Universitas Pendidikan Ganesha Berbasis Animasi. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (ISSN: 2252-9063)*. 2017 Feb 20;6(1).
- Susanti N, Arifin M. Sistem Informasi Manajemen Laboratorium (SIMLAB)(Studi Kasus Laboratorium Progdil Sistem Informasi UMK). *Majalah Ilmiah Informatika*. 2012 Jan 1;3(1).
- Tamagola R, Wintoro PB. Visualisasi 3D Aset Kendaraan Tempur Brigade Infanteri 3 Marinir Lampung Berbasis Android. In *Prosiding Seminar Nasional Darmajaya 2017* Oct 31 (Vol. 1, No. 1, pp. 44-55).