

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Rahmadayanti And A. Hartoyo, “Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar Di Sekolah Dasar,” *J. Basicedu*, Vol. 6, No. 4, Pp. 7174–7187, 2022, Doi: 10.31004/Basicedu.V6i4.3431.
- [2] H. Jusuf And A. Sobari, “Pembelajaran Paradigma Baru Kurikulum Merdeka Pada Sekolah Dasar,” *J. Pengabd. Kpd. Masy. Ubj*, Vol. 5, No. 2, Pp. 185–194, 2022, Doi: 10.31599/Jabdimas.V5i2.1360.
- [3] N. Dengen And H. R. Hatta, “Perancangan Sistem Informasi Terpadu Pemerintah Daerah Kabupaten Paser,” *Inform. Mulawarman J. Ilm. Ilmu Komput.*, Vol. 4, No. 1, Pp. 47–54, 2009.
- [4] S. Sarmadi And E. Effiyaldi, “Analisis Dan Perancangan Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Kendaraan Roda Dua Menggunakan Metode Simple Additive Weighting (Saw)(Studi Kasus: Pt. Sinar Sentosa),” *J. Manaj. Sist. Inf.*, Vol. 3, No. 1, Pp. 911–921, 2018.
- [5] F. Kesumaningtyas And R. Handayani, “Perancangan Sistem Pakar Diagnosa Penyakit Rheumatic (Rematik) Dengan Metode Forward Chaining,” *J. Teknoif Tek. Inform. Inst. Teknol. Padang*, Vol. 8, No. 2, Pp. 59–63, 2020.
- [6] D. Syifani And A. Dores, “Aplikasi Sistem Rekam Medis Di Puskesmas Kelurahan Gunung,” *Teknol. Inform. Dan Komput.*, Vol. 9, No. 1, 2018.
- [7] H. F. Siregar, Y. H. Siregar, And M. Melani, “Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia,” *J. Teknol. Inf.*, Vol. 2, No. 2, Pp. 113–121, 2018.
- [8] R. Farista And I. Ali, “Pengembangan Video Pembelajaran,” *Pengemb. Video Pembelajaran*, Pp. 1–6, 2018.
- [9] D. K. Yestiani And N. Zahwa, “Peran Guru Dalam Pembelajaran Pada Siswa Sekolah Dasar,” *Fondatia*, Vol. 4, No. 1, Pp. 41–47, 2020, Doi: 10.36088/Fondatia.V4i1.515.
- [10] T. Nurrita, “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” *Misykat J. Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari’ah Dan Tarb.*, Vol. 3, No. 1, P. 171, 2018, Doi: 10.33511/Misykat.V3n1.171.
- [11] M. Miftah, “Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa,” *J. Kwangsan*, Vol. 1, No. 2, P. 95, 2013, Doi: 10.31800/Jurnalkwangsan.V1i2.7.

- [12] A. P. Wulandari, A. A. Salsabila, K. Cahyani, T. S. Nurazizah, And Z. Ulfiah, "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *J. Educ.*, Vol. 5, No. 2, Pp. 3928–3936, 2023, Doi: 10.31004/Joe.V5i2.1074.
- [13] Umar, "Peran Dan Fungsi Media Pembelajaran," *J. Tarbiyah*, Vol. 11, No. 1, P. 133, 2014.
- [14] I. Muslimin, "Konsep Dan Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Pada Lembaga Pendidikan Islam: Studi Kasus Di Madrasah Se-Jawa Timur," *Fajar J. Pendidik. Islam*, Vol. 3, No. 1, Pp. 31–49, 2023, Doi: 10.15642/Japi.2023.5.1.43-57.
- [15] M. Cholilah, A. G. P. Tatuwo, Komariah, And S. P. Rosdiana, "Pengembangan Kurikulum Merdeka Dalam Satuan Pendidikan Serta Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Abad 21," *Sanskara Pendidik. Dan Pengajaran*, Vol. 1, No. 02, Pp. 56–67, 2023, Doi: 10.58812/Spp.V1i02.110.
- [16] I. I. Purnomo, "Aplikasi Game Edukasi Lingkungan Agen P Vs Sampah Berbasis Android Menggunakan Construct 2," *Technol. J. Ilm.*, Vol. 11, No. 2, P. 86, 2020, Doi: 10.31602/Tji.V11i2.2784.
- [17] A. Suryadi, "Perancangan Aplikasi Game Edukasi Menggunakan Model Waterfall," *J. Petik*, Vol. 3, No. 1, P. 8, 2018, Doi: 10.31980/Jpetik.V3i1.352.
- [18] M. Fintahiasari, E. Febriansyah, And K. Pramadeka, "Pemberdayaan Masyarakat Desa Pelangkian Melalui Edukasi Dan Literasi Keuangan Pasar Modal Menuju Masyarakat Cerdas Berinvestasi," *J. Pengabd. Masy. Bumi Raflesia*, Vol. 3, No. 1, 2020, Doi: 10.36085/Jpmb. V3i1.763.
- [19] A. P. Putra, Y. Soepriyanto, And A. Husna, "Pengembangan Multimedia Game Edukasi Tentang Keragaman Masakan Khas Daerah-Daerah Di Indonesia Untuk Kelas V Sd," *J. Kaji. Teknol. Pendidik.*, Vol. 1, Pp. 299–306, 2018.
- [20] R. A. Rahman And D. Tresnawati, "Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia," *J. Algoritma*, Vol. 13, No. 1, Pp. 184–190, 2016, Doi: 10.33364/Algoritma/V.13-1.184.
- [21] Abdurrahman, I. N. Jampel, And I. G. W. Sudatha, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar," *J. Educ. Technol.*, Vol. 4, No. 1, Pp. 32–45, 2020.
- [22] A. Z. Shoumi, "Peran Multimedia Dalam Pendidikan Pada Aplikasi Ruang Guru," *Pros. Semin. Nas. Cendekiawan*, Pp. 1–6, 2019, Doi: 10.25105/Semnas.V0i0.5809.

- [23] P. Manurung, "Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19," *Al-Fikru J. Ilm.*, Vol. 14, No. 1, Pp. 1–12, 2021, Doi: 10.51672/Alfikru.V14i1.33.
- [24] I. L. Nur'aini, E. Harahap, F. H. Badruzzaman, And D. Darmawan, "Pembelajaran Matematika Geometri Secara Realistis Dengan Geogebra," *Matematika*, Vol. 16, No. 2, Pp. 1–6, 2017, Doi: 10.29313/Jmtm.V16i2.3900.
- [25] M. H. Abror, "Self-Regulated Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa," *Plusminus J. Pendidik. Mat.*, Vol. 2, No. 2, Pp. 233–242, 2022, Doi: 10.31980/Plusminus.V2i2.1676.
- [26] D. C. P. B. - Stmik Nusa Mandiri Jakarta And I. S. - Stmik Nusa Mandiri Jakarta, "Perancangan Sistem Informasi Balai Kesehatan Tni Al Pangkalan Jati Menggunakan Metode Waterfall," *Evolusi J. Sains Dan Manaj.*, Vol. 6, No. 1, 2018, Doi: 10.31294/Evolusi.V6i1.3536.
- [27] D. W. P. A. P. N. Erri Wahyu Puspitarini, "Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini," *J I M P - J. Inform. Merdeka Pasuruan*, Vol. 1, No. 1, Pp. 46–58, 2016, Doi: 10.37438/Jimp.V1i1.7.
- [28] Y. Asri, "Pelatihan Pemodelan Sistem Informasi Menggunakan Rational Rose Di Lingkungan Bumd Pdam Tirta Patriot Kota Bekasi Divisi Distribusi Dan Transmisi," *Terang*, Vol. 1, No. 2, Pp. 144–154, 2019, Doi: 10.33322/Terang.V1i2.611.
- [29] D. W. T. Putra And R. Andriani, "Unified Modelling Language (Uml) Dalam Perancangan Sistem Informasi Permohonan Pembayaran Restitusi Sppd," *J. Teknoif*, Vol. 7, No. 1, P. 32, 2019, Doi: 10.21063/Jtif.2019.V7.1.32-39.
- [30] I. Gunawan, A. Afrina, And C. Sofrawida, "Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Karyawan Terbaik Pada Lamoist Layers Batam," *Jr J. Responsive Tek. Inform.*, Vol. 2, No. 2, Pp. 39–61, 2019, Doi: 10.36352/Jr.V2i2.153.
- [31] M. A. Taufan, D. S. Rusdianto, And M. T. Ananta, "Pengembangan Sistem Otomatisasi Use Case Diagram Berdasarkan Skenario Sistem Menggunakan Metode Pos Tagger Stanford Nlp," *J. Pengemb. Teknol. Inf. Dan Ilmu Komput.*, Vol. 6, No. 8, Pp. 3733–3740, 2022, [Online]. Available: [Http://J-Ptiik.Ub.Ac.Id](http://J-Ptiik.Ub.Ac.Id)
- [32] R. Astuti, "Pemodelan Analisis Berorientasi Objek Dengan Use Case," *Media Inform.*, Vol. 8, No. 2, Pp. 73–81, 2009, [Online]. Available: [Https://jurnal.likmi.ac.id/jurnal/7_2009/pemodelan_analisis_rini.pdf](https://jurnal.likmi.ac.id/jurnal/7_2009/pemodelan_analisis_rini.pdf)
- [33] L. P. Dewi, U. Indahyanti, And Y. H. S, "Pemodelan Proses Bisnis Menggunakan Activity Diagram Uml Dan Bpmn (Studi Kasus Frs Online

-),” *Informatika*, Pp. 1–9, 2017.
- [34] A. F. Prasetya, Sintia, And U. L. D. Putri, “Perancangan Aplikasi Rental Mobil Menggunakan Diagram Uml (Unified Modelling Language),” *J. Ilm. Komput. Terap. Dan Inf.*, Vol. 1, No. 1, Pp. 14–18, 2022.
- [35] M. Fatchan, “Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Berbasis Adobe Flash Professional Cs6,” *J. Sigma*, Vol. 8, No. 1, Pp. 43–51, 2018.
- [36] R. S. Martin And Y. Dewanto, “Prototipe Kunci Pintu Otomatis Menggunakan Sensor Kamera Berbasis Raspberry,” *J. Teknol. Ind.*, Vol. 12, No. 1, Pp. 21–29, 2023.
- [37] N. A. Ramdhan And D. A. Nufriana, “Rancang Bangun Dan Implementasi Sistem Informasi Skripsi Oline Berbasis Web,” *J. Ilm. Intech Inf. Technol. J. Umus*, Vol. 1, No. 02, Pp. 1–12, 2019, Doi: 10.46772/Intech.V1i02.75.
- [38] L. Yang, W. Susanti, A. Hajjah, Y. N. Marlim, And G. Tendra, “Perancangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Teknologi Augmented Reality,” *Edukasi J. Pendidik.*, Vol. 20, No. 1, Pp. 122–136, 2022, Doi: 10.31571/Edukasi.V20i1.3830.
- [39] S. Sidiq, S. Edriati, And A. A. Samudra, “Pengembangan Game Edukasi Matematika Di Sdn 02 Sungai Rumbai,” *J. Pustaka Data (Pusat Akses Kaji. Database, Anal. Teknol. Dan Arsit. Komputer)*, Vol. 2, No. 1, Pp. 11–15, 2022, Doi: 10.55382/Jurnalpustakadata.V2i1.145.
- [40] E. Wibowo, “Media Pembelajaran Interaktif Matematika Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas Iv,” ... -*Seminar Ris. Unggulan Nas. Inform. Dan ...*, Vol. 2, No. 1, Pp. 75–78, 2013, [Online]. Available: [Http://Ejournal.Unsa.Ac.Id/Index.Php/Seruni/Article/View/698](http://Ejournal.Unsa.Ac.Id/Index.Php/Seruni/Article/View/698)
- [41] T. Sanubari, C. Prianto, And N. Riza, *Odol (One Desa One Product Unggulan Online) Penerapan Metode Naive Bayes Pada Pengembangan Aplikasi E-Commerce Menggunakan Codeigniter*. In 1. Kreatif, 2020. [Online]. Available: [Https://Books.Google.Co.Id/Books?Id=S4j_Dwaaqbaj](https://Books.Google.Co.Id/Books?Id=S4j_Dwaaqbaj)

