

Daftar Pustaka

- Aswati, S., & Siagian, Y. (2016). Model Rapid Application Development Dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Pemasaran Rumah (Studi Kasus : Perum Perumnas Cabang Medan. *Sesindo*, 317–324.
- Asyar, R. (N.D.). Retrieved From <https://www.zonareferensi.com/pengertian-media-pembelajaran/>.
- Dewi, M. S. (2012). Penggunaan Aplikasi Adobe Photoshop dalam Meningkatkan Keterampilan Editing Foto Bagi Anak Tunarungu. *E-Jupekhu (JJurnal Ilmiah Pendidikan Khusus)Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 1(2), 260–270.
- Harni Kusniyanti, N. S. P. S. (2016). Aplikasi Edukasi Budaya Toba Samosir Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika*, 9(1), 9–18.
- Hendini, A. (2016). Pemodelan Uml Sistem Informasi Monitoring Penjualan Dan Stok Barang Barang (Studi Kasus: Distro Zhezha Pontianak). *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, IV(2), 107–116.
- Henry Februariyanti, E. Z. (2012). Rancang Bangun Sistem Perpustakaan untuk Jurnal Elektronik. *Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK*, 17(2), 124–132.
- KBBI. (n.d.). Retrieved from <https://kbbi.web.id/fauna>.
- KBBI. (n.d.). Retrieved from <https://kbbi.web.id/flora>.
- KBBI. (n.d.). Retrieved from <https://kbbi.web.id/terap-2>.
- Mustaqbal, M. S., Firdaus, R. F., & Rahmadi, H. (2015). (Studi Kasus : Aplikasi Prediksi Kelulusan SNMPTN). *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, I(3), 31–36.
- Novitasari, N., Anra, H., & Sukamto, A. S. (n.d.). Perancangan Multimedia Pembelajaran IPA Biologi Materi Sistem Ekskresi untuk Siswa SMP dengan Computer Assisted Instruction (CAI), 1–6.
- Pratama, M., Sinsuw, A., Tulenan, V., & Sentinuwo, S. (2014). Prototipe Game Musik Bambu Menggunakan Engine Unity 3D. *E-Journal Teknik Informatika*, 4(2), 1–6.
- Retrieved From CODEPOLITAN: <https://www.codepolitan.com/versi-versi-android-hingga-saat-ini>
- Sakti, M. (2016). Vertebrata dan Avertebrata Dengan Metode Komputer Assisted Instruction (Studi Kasus : Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Medan), 1(2), 80–86.
- Setiyadi, D. (2016). Media Pembelajaran Untuk Anak Sekolah Dasar Tentang

Pengenalan Tata Surya Menggunakan Metode Computer Assisted Instruction (CAI), *1*(1), 42–53.

Sidik, B. (2012). *Framework Codeigniter*. Bandung: *Informatika*.

Yunis, R., & Surendro, K. (2010). Implementasi Enterprise Architecture Perguruan Tinggi. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi, 2010*(022), 1907–5022.

