

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, H., & Riswaya, A. R. (2014). *APLIKASI PINJAMAN PEMBAYARAN SECARA KREDIT PADA BANK YUDHA BHAKTI STMIK Mardira Indonesia, Bandung* Email: asep_ririh@stmik-mi.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.55281/jcb.v8i2.114>
- Afiana, F. N., Bratakusuma, T., Rifai, Z., Pribadi, P., Wulandari, O. A. D., & Karomatunnisa, H. (2021). Aplikasi Pembelajaran Anak Usia Dini Untuk Menentukan Minat Bakat Dengan Teknologi AI. *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, 7(2), 196–204. Diambil dari <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/ijse196>
- Chafid, A. T., & Handoko, K. (2020). SISTEM PAKAR KALKULATOR GULA DARAH BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN METODE FORWARD CHAINING. *JURNAL COMASIE*, 3(3).
- Hamiduliana, M. A., Ramadhi, R., Juliana, M., Safitri, M., Jamaludin, M. M., & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. Diambil dari <https://books.google.co.id/books?id=npLzDwAAQBAJ&lpg=PA1&ots=Nr8z5vRXMS&dq=arti%20media%20pembelajaran&lr&pg=PR4#v=onepage&q&f=false>
- Hamka, W. A., & Gani, A. (2016). ARCHITECTURE WEB-BASED EDUCATIONAL GAME and ANDROID USING ADOBE FLASH CS5 and ACTION SCRIPT 3.0. Dalam *IJIS Indonesian Journal on Information System* (Vol. 1). <https://doi.org/https://doi.org/10.36549/ijis.v1i2.19>
- Harjanto, A., & Nugraha, F. (2018). RANCANG BANGUN APLIKASI SISTEM PAKAR UNTUK KONSULTASI PERILAKU SISWA DI SEKOLAH MENGGUNAKAN METODE FORWARD CHAINING. *Jurnal SIMETRIS*, 9(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.24176/simet.v9i2.2367>
- Hendini, A. (2016). *PEMODELAN UML SISTEM INFORMASI MONITORING PENJUALAN DAN STOK BARANG (STUDI KASUS: DISTRO ZHEZHA PONTIANAK)*. <https://doi.org/https://doi.org/10.31294/jki.v4i2.1262>
- Ibrohim, M., & Purwanty, N. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Identifikasi Gaya Belajar Siswa Dengan Metode Forward Chaining (Studi Kasus: Sekolah Dasar Negeri Sumampir). *Jurnal ProTekInfo*, 4(2017). <https://doi.org/https://doi.org/10.30656/protekinfo.v4i0.408>
- Iswari, N. M. S. (2015). *Review Perangkat Lunak StarUML Berdasarkan Faktor Kualitas McCall*. <https://doi.org/https://doi.org/10.31937/ti.v7i1.352>

- Jamun, Y. M. (2018). *DAMPAK TEKNOLOGI TERHADAP PENDIDIKAN*. Diambil dari <http://jurnal.unikastpaulus.ac.id/index.php/jpkm/article/view/54>
- Maulana, A., Rosalina, V., & Safaah, E. (2020). IMPLEMENTASI TEKNOLOGI VIRTUAL TOUR PERPUSTAKAAN MENGGUNAKAN METODE PENGEMBANGAN MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE (MDLC). *Sistem Informasi* |, 7(1), 1–6.
- Nur Cholifah, W., & Melati Sagita, S. (2018). PENGUJIAN BLACK BOX TESTING PADA APLIKASI ACTION & STRATEGY BERBASIS ANDROID DENGAN TEKNOLOGI PHONEGAP. Dalam *Jurnal String* (Vol. 3). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30998/string.v3i2.3048>
- Pradana, A. G., & Nita, S. (2019). *Rancang Bangun Game Edukasi "AMUDRA" Alat Musik Daerah Berbasis Android*. Diambil dari <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENATIK/article/view/1062>
- Rekhawi, H. A. al, Ayyad, A. A., & Naser, S. S. A. (2017). *International Journal of Engineering and Information Systems (IJEAIS) Rickets Expert System Diagnoses and Treatment* (Vol. 1). Diambil dari <http://dstore.alazhar.edu.ps/xmlui/handle/123456789/373>
- Rizky, R., & Haki, Z. (2020). *Expert System to Determine Characteristics of Students With Special Needs With Forward Chaining Method*. <https://doi.org/https://doi.org/10.2991/ahsr.k.200723.060>
- Taufiq. (2015). PEMBELAJARAN BAHASA DAERAH ACEH UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR MENGGUNAKAN METODE CHAINING DI KOTA LHOKSEUMAWA BERBASIS MULTIMEDIA. Dalam *Jurnal Teknovasi* (Vol. 02). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.55445/teknovasi.v2i2.63>
- Tresnawati, D., Fitriani, L., & Mubarak, H. (2020). *Pendekatan MDLC untuk Media Pembelajaran Pengenalan HIV/AIDS Berbasis Android*. Diambil dari <http://jurnal.sttgarut.ac.id/>