

## DAFTAR PUSTAKA

- A.S Rosa dan M.Shalahudin, 2016. *Rekayasa Perangkat Lunak (terstruktur dan berorientasi objek)*. Informatika, Bandung.
- Adiwijaya Mohamad, dkk, 2015. Perancangan Game Edukasi Platform Belajar Matematika Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Jurnal Elektro*, Universitas Diponegoro Semarang. Vol.4 No.1, UNDIP Tembalang, Semarang
- Arcana I Nyoman, 2011. Pengembangan Media Pembelajaran Mandiri Berbantuan Komputer Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Kalkulus Ii. Edisi No.30.
- Asyhar, 2010. Pengaruh Interaksi Media dan Gaya Kognitif Terhadap Penguasaan Konsep Bangun Datar dan Bangun Ruang. Universitas Jambi. Vol.1 No.2
- Arsyad, 2009. Pengembangan Multimedia Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran pada Mata Kuliah Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*. Universitas Pendidikan Ganeha. Jilid 43 No.3.
- Arsyad, 2012. Pembelajaran Fisika Dengan Model Problem Based Learning Menggunakan Multimedia Dan Modul Ditinjau Dari Kemampuan Berpikir Abstrak Dan Kemampuan Verbal Siswa. *Jurnal Inkuiri*. Universitas Sebelas Maret. Vol.1 No.2.
- Arsyad Azhar, 2016. Media Pembelajaran Edisi Revisi, Jakarta.
- Haris Budiman, 2017. Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol 8, ISSN- 2528-2476 2017.
- Hartanto Agus, 2013. Pembelajaran Matematika Materi Bangun Ruang Balok Dengan Aplikasi Multimedia Interaktif Di Sd Negeri Teguhan Sragen. *Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika dan Komputer*. FTI UNSA 2013.
- Isti Fina Indriana, 2016. *Bukku Klasik Kekinian, Lengkap, Sistematis, Matematika*, Yogyakarta.
- Jogyanto, 2005. *Sistem Teknologi Informasi*, Edisi 2, Jogakarta.
- Kintoko, dkk, 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan Komputer Dengan Lectora Authoring Tools Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas Viii Smp/Mts. *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika*, Vol.3 No.2. Universitas Sebelas Maret Surakarta.

- Mustaqbal, M. S., Firdaus, R.F.& Rahmadi, H., 2015. Pengujian Aplikasi Menggunakan *Blackbox Testing Boundary Value Analysis* . *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, Vol.1 Pp.31-36.
- Myers, G. J. 2004. *The Art Of Software Testing, Second Edition*. John Wiley & Sons, Inc. Canada.
- Miftachudin, dkk, 2015. Efektivitas Model Pembelajaran Two Stay Two Stray Dengan Tutor Sebaya Dalam Pembelajaran Matematika Pada Materi Bangun Datar Ditinjau Dari Kecerdasan Majemuk Peserta Didik Kelas Vii Smp Negeri Di Kebumen Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika*, Vol.3 No.3. FTKIP Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Nugraha Albertus Nur Cahya, Ali Muhtadi, 2015. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Matematika Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Untuk Siswa Smp Kelas VII. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, UNY Yogyakarta.
- Pedoman Teknokrat, 2015, Petunjuk Penulisan Proposal Penelitian dan Skripsi. *Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Teknokrat Indonesia, Lampung*.
- Saputra Wawan dan Bambang Eka Purnama, 2012. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Mata Kuliah Organisasi Komputer. *Jurnal Speed Sentra PEnelitian Enginering dan Edukasi*, Vol.4 No.2
- Safaat H. Nazruddin, 2015. Aplikasi Android Pengenalan Lampu Rumah Berbasis Mikrokontroler Atmega 328. Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah, Jakarta.
- Siregar Nur Choiro dan Marsigit, 2015. Pengaruh Pendekatan Discovery Yang Menekankan Aspek Analogi Terhadap Prestasi Belajar, Kemampuan Penalaran Kecerdasan Emosional Spiritual. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, UNY, Yogyakarta.
- Sugiyono, 2017, Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D), Bandung.
- Supardjo, 2004. Matematika Gemar Berhitung, Solo.
- Supriyanto dan C.Jacob, 2016. Matematika, Depok.
- Waskito Danang, 2014. Media Pembelajaran Interaktif Matematika Bagi Sekolah Dasar Kelas 6 Berbasis Multinedia. *Jurnal sentra Enginering dan Edukasi*, Vol 11 No 3. Universitas Surakarta.

Wati Ega Rima, 2016. Ragam Media Pendidikan, Yogyakarta.

Widiastuti Nelly Indrian dan Irwan Setiawan, 2012, Membangun Game Edukasi Sejarah Walisongo. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*, FTIK UNIKOM, Bandung.