

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A., 2011. *Media Pembelajaran*, Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Borman, R. I., & Apriansyah., 2018. *Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Pada Mata Kuliah Sistem Pendukung Keputusan*. SEMNAS RISTEK.
- ISO/IEC, 2012. *System and Software Engineering – System and Software Quality Requirements and Evaluation(SQuaRE) – Measurement Of Quality in Use*. Japan : International Organization for Standarization.
- Ikhwati, H., Sudarmin & Parmin., 2014. *Pengembangan Media Flashcard IPA Terpadu Dalam Pembelajaran Model Kooperatif Tipe Students Teams Achievment Divisions (STAD) Tema Polusi Udara*.
- Komputer, Wahana. 2013. *Step by Step Menjadi Programmer Android*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Murtiwiyati & Lauren, G., 2013. *Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Budaya Indonesia Untuk Anak Sekolah dasar Berbasis Android*. Jurnal Ilmiah KOMPUTASI, Vol.12 No.2.
- Menristekdikti. 2017. “*Smartphone Rakyat Indonesia.*” 02/SP/HM/BKKP/I/2017. Retrieved 5 Augustus, 2017 (<http://www.dikti.go.id/smartphone-rakyat-indonesia-2/>).
- Roedavan, R., 2016. *Construct 2 Tutorial Game Engine*. Bandung: Informatika.
- Rosa, A. S., & Shalahuddin, M., 2014, *Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek)*, Bandung: Informatika.

- Rahayuda, I. G. S., 2017. *Evaluasi Penggunaan Framework Laravel Pada E-government Menggunakan ISO/IEC 25010*. STMIK STIKOM Bali. Vol.19 No.1.
- Supriyono, H., &., 2015. *Rancang Bangun Media Pembelajaran Bahasa dan Huruf Jawa Berbasis Adobe Flash CS6*. Fakultas Teknik UMS.
- Supardi. Y., 2017, *Koleksi Program Tugas Akhir dan Skripsi dengan Android*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Sutopo, A. H., 2003, *Multimedia Interaktif dengan Flash*, Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Satriana, A., 2013. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1 Sampai 5 Melalui Media Flashcard Bagi Siswa Tunagrahita Sedang*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus, Vol.1 No.2.
- Soenyoto, P., 2017. *Animasi 2D*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Cv. Alfabeta.
- Tresnawati, D., & Nugraha, T. S., 2015. *Pengembangan Aplikasi Pengenalan Kesenian Daerah Indonesia Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android*. Jurnal Algoritma, Vol.12 No.1.
- Wawan. 2010. *Kebudayaan Bali*. Retrieved 16 November 2018, (<https://wawanoutsider.wordpress.com/2010/04/05/kebudayaan-bali/>).