

DATAR PUSTAKA

- Ahmad, Z., 2012. *Perancangan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Akbar, dkk., 2008, *Making Educational Animation Usang Flash*. Bandung: Informatika.
- Akhmad, 2013, *Kolaborasi Dahsyat Android dengan PHP & MYSQL*. Yogyakarta: Loko Media.
- Anisyah, 2000, *Analisa dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.
- Al-Qutaish, Rafa E., 2010, *Quality Models in Software Engineering Literature: An Analytical and Comparative Study*, Journal of American Science; pp:166-175
- Binanto, I., 2010, *Multimedia Digital (Dasar Teori + Pengembangannya)*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Cangara, 2006, *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Dhanta dan Rizky, 2009, *Pengantar Ilmu Komputer*. Surabaya: Indah.
- Fakhriyannur, 2017, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Teknik Animasi 2 Dimensi Berbasis Adobe Flash Untuk Siswa Kelas Xi Multimedia Di Smk Muhammadiyah 1 Yogyakarta*, Fakultas Teknik, UNY, Yogyakarta.
- Hamalik, 2008, *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Hamzah, B., 2011. *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM: Pembelajaran, Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Menarik*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hanafiah, N. dan Suhana, C. 2012. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rafika Aditama.
- Hastuti, L.N., Waryanto, N.H. dan Retnowati, E., *Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis edutainment android mobile game untuk siswa SMP kelas VII pada materi segi empat*, vol. 6, no. 2, 2017, pp. 67-75.
- Jogiyanto, H.M., 2005, *Analisis & Desain System Informasi Pendekatan Terstruktur Teori Aplikasi Bisnis*. Yogyakarta: Andi.
- Kasman, A.D., 2013, *Kolaborasi Dahsyat Android dengan PHP dan Mysql*. Yogyakarta : Lokomedia.

- Ladjamudin Bin Al Bahra, 2005, *Analisis dan Desain System Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Luther., A. C., 1994, *Authoring Interactive Multimedia, Elsevier Science & Technology Books*.
- Maimunah, dkk., 2012, *Media Company Profile Sebagai Sarana Penunjang Informasi dan Promosi*. Jurnal CCIT Vol.5 No.3-Mei-2012. Tangerang: Perguruan Tinggi Raharja.
- Miarso dan Hadi, Y., 2005, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Mulyadi. 2001. *Sistem Akuntansi Edisi Tiga*. Jakarta: Salemba Empat.
- Nazruddin, 2014, *Android Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika.
- Nurajizah, S., *Implementasi Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pengenalan Lagu Anak-Anak Berbasis Multimedia*. Jurnal PROSISKO Vol. 3, no 2, 2016.
- Nurhasana, 2004, *Perbandingan Model Pembelajaran Siklus Berbasis Empiris Induktif dan Model Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran IPA Fisika*. Bandung.
- Nurimawati, 2007, *Riset Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Agung Media.
- Roger, 2010, *Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktis*. Yogyakarta: Andi.
- Rosa, A.S. dan M. Shalahuddin. 2011. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung: Modula.
- Safaat, N.H., 2014, *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC berbasis Android*. Bandung: Informatika.
- Saputro, T.A., Kriswandani, dan Ratu, N., *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Construct pada Materi Aljabar Kelas VII*. Vol. 2, no. 1, 2018, hal. 1-7.
- Sucipto, 2010, *Penulisan Naskah Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbantuan Komputer (Multimedia)*. Yogyakarta: Balai Teknologi Komunikasi Pendidikan (BTKP).
- Sugiyono, 2012, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Supriyanto, D.J., Sudarmilah, E., dan Jatmiko., 2013. *Aplikasi Pembelajaran Matematika Smp Untuk Bekal Menghadapi Uan Berbasis Android*. Surakarta: Informatika.

Sutopo, A.H. 2003. *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Wena, M., 2012. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: PT. Bumi.