

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A., (2009). *Media Pembelajaran*, Jakarta: Penerbit Rajawali Press.
- Binanto, I., (2010). *Multimedia Digital, Dasar Teori dan Pengembangannya*, Jakarta: Penerbit Andi.
- Burnette, E., (2008). *Hello Android, Introducing Google's Mobile Development*, USA: Pragmatic Bookshlef Publisher.
- Chambers, (2008). *Adobe AIR for Java Script Developers Pocket Guide*, Canada: O'Reilly Media Publisher.
- Dhanta, R., (2009). *Pengantar Ilmu Komputer*, Surabaya: Penerbit Indah.
- Hakim, Z., (2012). *Sejarah Adobe Photoshop*, Jakarta: Penerbit PT. Gramedia Pustaka Umum.
- Hendratman, H., (2013). *The Magic of Adobe After Effects*, Bandung: Penerbit Informatika.
- Jogiyanto, (2005). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*, Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Kristanto, A., (2008). *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media
- Madcoms, (2013). *Adobe Flash CS6 Mahir Dalam 7 Hari*, Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Masrury, M.H., 2015. *Buku Pintar Android*, Jakarta: Penerbit PT Elex Media Komputindo.
- Maulana, I., (2014). *Pemrograman Game Dengan Actionscript 3.0 Pada Adobe Flash CS6*, Yogyakarta: Andy Publisher.
- Pujiono, M.A. dan S., (2006). *Sistem Informasi Geografis Berbasis Desktop dan Web*, Yogyakarta: Penerbit Gaya Media.
- Shalahuddin, R.A.. dan M., (2013). *Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek)*, Bandung: Penerbit Informatika.
- Suyudi, I., (2013). *Pengembangan Profesi Penjas dan Olahraga*, Jakarta: Penerbit PPs UNJ Jakarta.

David Quentin Voigt, (1987). *Baseball Illustrated History*, New York: Penn State Press Publisher.

Bisnis, P. S. (2014). Sistem Informasi Layanan Pesan Antar Berbasis Android pada Minimarket, 15–16.

Ossy, D. E. W., & Zaini, T. M. (2013). Penerjemah Inggris ↔ Indonesia Mobile Berbasis Augmented, *13(1)*, 99–108.

Putra, D., & Akuntansi, J. (2014). Proseding Seminar Bisnis & Teknologi ISSN : 2407-6171, 15–16.

Bisnis, P. S. (2014a). APLIKASI GENETIC ALGORITM BERBASIS ANDROID DALAM OPTIMALISASI INFO WISATA, 15–16.

Nisar, M. (2015). PENENTUAN PENERIMA BEASISWA DENGAN ALGORITMA FUZZY C-MEANS DI UNIVERSITAS MEGOW PAK, *1(2)*, 158–174.