

## DAFTAR PUSTAKA

- Abu Yazid Bustomi (2010). Apikasi Pembelajaran Panca Indra Pada Manusia Berbasis Android Jurnal Telematika Vol. 3 No.1 <http://ejournal.amikompurwokerto.ac.id/index.php/telematika/article/viewFile/400/367>. (Akses 22:00 24 Januari 2017)
- Dian, dkk (2016). Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan Vol.1 No.1 <http://ejournal.unmerpas.ac.id/index.php/informatika/article/view/7/12> (Akses 22:06 24 Januari 2017)
- Edi, Winarno & Dkk. 2011. Membuat Sendiri Aplikasi Android Untuk Pemula. Elexmedia Komputindo. Jakarta.
- Havaludin (2011). Memahami Penggunaan UML (Unified Modelling Language) Jurnal Informatika Mulawarman Vol. 6 No. 1 <https://informatikamulawarman.files.wordpress.com/2011/10/01-jurnal-informatika-mulawarman-feb-2011.pdf> (Akses 21:22, 18 Januari 2017).
- Heru, dkk (2014). Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Hadis Untuk Perangkat Mobile Berbasis Jurnal Informatika Vol. 8, No. 2, Juli 2014. <http://journal.uad.ac.id/index.php/JIFO/article/download/2057/1317> (Akses 20:05 20 Januari 2017)
- Kristianto (2013). Pembuatan Video Profil Sekolah Menengah Pertama Negeri Dua Sambungmacan Sragen Menggunakan Komputer Multimedia Jurnal Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi Volume 5 No. 1 <http://ijns.org/journal/index.php/speed/article/view/1143/1131> (Akses 23:30 20 Januari 2017)
- Murti, dkk (2013). Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Budaya Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis Android Jurnal Ilmiah Komputasi, Vol. 12 No.2 Desember 2013. <http://www.tappdf.com/read/316-jurnal-android-pdf> (Akses 23:22 20 Januari 2017)
- Munir (2012). Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan. Bandung : Alfabeta

- Minarni (2011). Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web Pada Politeknik Kesehatan Padang Jurnal Teknologi Informasi & Pendidikan ISSN : 2086-4981 Vol.3 No.1 2011. <http://jurnal-tip.net/jurnal-resource/file/10-Vol3No1Maret2011-Minarni-Fazril%20Hadi%20Saputra.pdf> (Akses 07:10, 17 Februari 2017)
- M.Rosidi, Nizar, Ahmad (2013). Rancang Bangun Aplikasi Permainan Untuk Pembelajaran Anak Menggunakan HTML 5 Jurnal Teknika Vol.5 No.2 ISSN No. 2085-0859 September 2013. <http://journal.unisla.ac.id/pdf/11522013/REV%20ROSIDI.pdf> (Akses 23:55, 18 Januari 2017)
- Putra, Kesima, Darmawiguna (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Dreamweaver Model Tutorial Pada Mata Pelajaran Mengelola Isi Halaman Web Untuk Siswa Kelas XI Program Keahlian Multimedia Di SMK Negeri 3 Singaraja Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika Vol.1 No.2 ISSN 2089-8673 <http://pti.undiksha.ac.id/janapati/files/vol2no2/2.pdf> (Akses 23:59, 18 Januari 2017).
- Pressman, R.S., 2009. *Software Engineering A Practitioner's Approach 7th Ed - Roger S. Pressman,*
- Prastuti (2009). Pemodelan Visual dengan Menggunakan UML dan Rational Rose Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK Volume XIV, No.1 hlm 23-29 <http://www.unisbank.ac.id/ojs/index.php/fti1/article/view/87/82> (Akses 23:00 24 Januari 2017)
- Pandiangan, Elida., (2010), Pengaruh Media Komputer (Animasi Flash Power Point) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kimia di SMA Negeri 21 Medan Tahun Ajaran 2009/2010, Skripsi, FMIPA, Unimed, Medan.
- Syarifuddin (2012). Rancangan Sistem Informasi Jurnal Ilmu Teknik Berbasis Web Universitas Islam Makasar Jurnal ILTEK, Vol. 7 No. 13 April 2015. [http://iltekuim.org/jurnal/jurnal/3.%20SYARIFUDDIN%20BACO%20\(6\).pdf](http://iltekuim.org/jurnal/jurnal/3.%20SYARIFUDDIN%20BACO%20(6).pdf) (Akses 16:10 16 Februari 2017)
- Vaughan, Tay. 2004, *Multimedia : Making It Work*, Sixth Edition, McGraw-Hill Technology Education
- Yulia, Dewi (2015). Pengembangan Aplikasi Pengenalan Dasar Bahasa Isyarat Sebagai Media Pembelajaran berbasis android Jurnal Algoritma ISSN : 2302-7339 Vol. 12 No.1 2015. [https://drive.google.com/file/d/0B3veF\\_xJ1onYRUowY1RaWVFyaU0/view](https://drive.google.com/file/d/0B3veF_xJ1onYRUowY1RaWVFyaU0/view) (Akses 23:55, 18 Januari 2017)