

DAFTAR PUSTAKA

- Asrorul Mais. 2016. Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus (ABK): Buku Referensi untuk Guru, Mahasiswa dan Umum. Jawa Timur: Pustaka Abadi. Diambil dari: <https://books.google.co.id/books?id=YJplDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=MEDIA+PEMBELAJARAN+MAIS&hl=id&sa=X&ved=0ahUKEwi87eXy3ezcAhUWfisKHYJID9MQ6AEIKDAA#v=onepage&q=MEDIA%20PEMBELAJARAN%20MAIS&f=false>
- Awwali, M.R., & Sulartopo. (2015). Media Pembelajaran Desain Grafis Di Sma Kudus Berbasis Multimedia Interaktif. Jurnal SETKOM. Vol 8(No 1).
- Hartanto, A.D. (2014) Perancangan Game Multiplatform Menggunakan Scirra Construct 2 Dan Html 5. RAPI XIII. Diambil Dari: publikasiilmiah.
- Hartoko, Alfa. 2017. Super Kilat Kuasai Photoshop dan CorelDraw. Jakarta: Penerbit PT Elex Media Komputindo. Diambil dari: <https://books.google.co.id/books?id=I9FBDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=Adobe+photoshop+adalah+pemrograman+aplikasi+desain+yang+berguna+untuk+desain+gambar,+mengedit+image+grafis,+dan+mengelola+foto+digital&hl=id&sa=X&ved=0ahUKEwjKka-G59PcAhUQU30KHccuD0QQ6AEIPTAD#v=onepage&q&f=false>
- Jayanti, E. W., Meilinda, E., & Fahriza, N. (2018). Game Edukasi “Kids Learning” Sebagai Media Pembelajaran Dasar Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android. Jurnal Khatulistiwa Informatika. Vol. 4(No. 1). 72-80.
- Munir. (2012). Multimedia Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan. Bandung.
- Murtiwiayati & Lauren, G. (2013). Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Budaya Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis Android. Vol. 12(No. 2).
- Nizwardi Jalmur. 2016. Media dan Sumber Pembelajaran. Jakarta: Kencana. Diambil dari: <https://books.google.co.id/books?id=wBVNDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=media+pembelajaran&hl=id&sa=X&ved=0ahUKEwjgvu2KoOrcAhXFZCsKHZduCIcQ6AEIKDAA#v=onepage&q=media%20pembelajaran%20adalah&f=false>
- Safaat, N.H. (2015). Pemrograman Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android. Bandung: Informatika.

- Saputra, D. (2014). Pengembangan Strategi Belajar dan Pembelajaran Menggunakan Model Media Interaktif. Jurnal Khatulistiwa Informatika. Vol. 2(No. 1). 29-40.
- Setiawan, Adi, Yohan. 2017. Belajar Android Menyenangkan: Membuat Konten Media Pembelajaran Berbasis Android. Surabaya: Cipta Media Edukasi. Diambil dari: <https://books.google.co.id/books?id=CfxFDwAAQBAJ&pg=PR5&dq=pengertian+intel+xdk&hl=id&sa=X&ved=0ahUKEwizoooun6ILbAhVCn5QKHb7NCCoQ6AEIKDAA#v=onepage&q=pengertian%20intel%20xdk&f=false>
- Setiyawan, A. (2016). Media Pembelajaran Suspensi Aktif Berbasis Android Dan Ios. Jurnal Khatulistiwa Informatika. Vol. 2(No.4).
- Soenyoto, P. (2017). Animasi 2D. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Permana, S. (2015) Pembangunan Aplikasi Game Android Pengenalan Pola Warna Pada Paud Posdaya. Vol. 7(No. 2).
- Pura Rahman. 2013. Pengantar Akuntansi 1. Makasar: Penerbit Erlangga.
- Vallabhaneni, Rao, S. 2013. Wiley CIA Exam Review 2013, Internal Audit Knowledge Elements. Canada: John Wiley & Sons. Diambil dari: <https://books.google.co.id/books?id=f6BvLR8UQDMC&pg=PA500&dq=black+box+testing+adalah&hl=id&sa=X&ved=0ahUKEwjV67vN8PjbAhUIa4KHbENB7k4ChDoAQhdMAc#v=onepage&q=black%20box%20testing%20adalah&f=false>
- Yusep Maulana. 2018. Jenius Membuat Mobile Edukasi Android: Solusi Cepat Belajar Membuat Aplikasi Multimedia Android. Garut: Mobidu Sinergi. Diambil dari: https://books.google.co.id/books?id=d5dcDwAAQBAJ&pg=PA26&dq=storyboard+adalah&hl=id&sa=X&ved=0ahUKEwjgscusg-zcAhUBX30KHeoUB_kQ6AEIOTAE#v=onepage&q=storyboard%20adalah&f=false
- Zaid Romegar Mair. 2017. Pedoman Praktis Multimedia dengan Authorware 7. Yogyakarta: Deepublish. Diambil dari: <https://books.google.co.id/books?id=jYAnDwAAQBAJ&pg=PT9&dq=multimedia+adalah&hl=id&sa=X&ved=0ahUKEwjgoKi6o-rcAhVTvH0KHYYQrBskQ6AEIMzAC#v=onepage&q=multimedia%20adalah&f=false>
- Zamroni, M.R. (2013). Rancang Bangun Aplikasi Permainan Untuk Pembelajaran Anak Menggunakan HTML 5. Jurnal UNISLA. Vol. 5(No.2).