

DAFTAR PUSTAKA

- Andi . (2012). Adobe Photoshop CS6.Yogyakarta : C.V Andi Offset
- Bahri,Syaiful.(2016).Pengantar Akuntansi.Yogyakarta :CV. Andi Offset
- Chandra.(2011).7 Jam Belajar Interaktif Flash CS5.Palembang : Maxikom
- Darmawan, D., Setiawati, P., Supriadie, D., & Alinawati, M. (2016). Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif English Simple Sentences Pada Mata Kuliah Basic Writing Di STKIP Garut. Jurnal Ilmu Pendidikan <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedagogia/article/view/6576>, 15(1), 630–644. (15-06-2018)
- Kholis, A., & Herlawati. (2015). Animasi Interaktif Pembelajaran Tajwid Pada Taman Qur ' an Anak (Tqa) Al Washilah Cirebon. Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI, <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/jtk/article/download/247/213> 1(No. 2 Agustus,ISSN. 2442-2436), 159–170. (20-06-2018)
- Kholis, A., & Herlawati. (2015). Animasi Interaktif Pembelajaran Tajwid Pada Taman Qur ' an Anak (Tqa) Al Washilah Cirebon. Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI, <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/jtk/article/download/247/213> 1(No. 2 Agustus,ISSN. 2442-2436), 159–170. (20-06-2018)
- Maulana, M. S., & Hardiansyah, M. A. F. (2017). Media Pembelajaran Pengenalan Hewan-Hewan Khas Kalimantan Berbasis Android Mobile Learning (Studi Kasus : TK Aisyiyah Bustanul Athfal 5). Jurnal Khatulistiwa Informatika, V(2), 119–127. Retrieved from <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/khatulistiwa/article/view/2888/1871> (10-06-2018)
- Maulana, M. S., & Hardiansyah, M. A. F. (2017). Media Pembelajaran Pengenalan Hewan-Hewan Khas Kalimantan Berbasis Android Mobile Learning (Studi Kasus : TK Aisyiyah Bustanul Athfal 5). Jurnal Khatulistiwa Informatika, V(2), 119–127. Retrieved from <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/khatulistiwa/article/view/2888/1871> (10-06-2018)
- Munir.(2013).MULTIMEDIA Konsep dan Aplikasi Pendidikan.Bandung : Alfabeta,CV
- Maulana, M. S., & Hardiansyah, M. A. F. (2017). Media Pembelajaran Pengenalan Hewan-Hewan Khas Kalimantan Berbasis Android Mobile Learning (Studi Kasus : TK Aisyiyah Bustanul Athfal 5). Jurnal Khatulistiwa Informatika, V(2), 119–127. Retrieved from <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/khatulistiwa/article/view/2888/1871>

(10-06-2018)

Munir.(2013).MULTIMEDIA Konsep dan Aplikasi Pendidikan.Bandung :
Alfabeta,CV

Prihantini, C., & Nugroho, G. K. (2013). Pembuatan Video Profil Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Polokarto Kabupaten Sukoharjo Dengan Menggunakan Komputer Multimedia. Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer, 5(1), 1–5.
<https://doi.org/10.9744/jmk.16.1.83> (10-06-2018)

Pradana, R. (2015). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BIOLOGI UJI MAKANAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH PROFESSIONAL CS5 Radyan. Pengembangan, Media Pembelajaran, [http://eprints.uny.ac.id/8872/Uji Makanan](http://eprints.uny.ac.id/8872/Uji_Makanan), 2(v), 1–11. (20-06-2018)

Riska, D., Eka, W., & Eva, J. (2017). Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif “ ANAK muslim ” Berbasis Android Menggunakan Construct2 can increase interest of children to learn and know basic religion of islam . Development of of concepts , design look and menu objects . There are three stage <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/khatulistiwa/article/view/2892>, V(2), 152–158. (05-06-2018)

Saputra, D., & Rafiqin, A. (2017). Pembuatan Aplikasi Game Kuis “Pontianak Punye” Berbasis Android. JURNAL KHATULISTIWA INFORMATIKA, V(2), 71–85. Retrieved from <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/khatulistiwa/article/download/2882/1866> (10-06-2018)

Subhan, Pince Salempa1, M. D. (2018). Subhan. PENGARUH MEDIA ANIMASI DALAM MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI TERBIMBING TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS DAN AKTIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI KESETIMBANGAN KIMIA <http://ojs.unm.ac.id/CER/article/view/5616>, 1(2). (05-06-2018)

Saputra, D., & Rafiqin, A. (2017). Pembuatan Aplikasi Game Kuis “Pontianak Punye” Berbasis Android. JURNAL KHATULISTIWA INFORMATIKA, V(2), 71–85. Retrieved from <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/khatulistiwa/article/download/2882/1866> (10-06-2018)

Sochib.(2018).Buku Ajar Pengtar Akuntansi 1.Yogyakarta : Deepublish

Saputra, D., & Rafiqin, A. (2017). Pembuatan Aplikasi Game Kuis “Pontianak Punye” Berbasis Android. JURNAL KHATULISTIWA INFORMATIKA,

V(2), 71–85. Retrieved from
<http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/khatulistiwa/article/download/2882/1866> (10-06-2018)

Saputra, D. (2014). PENGEMBANGAN STRATEGI BELAJAR dan PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MODEL MULTIMEDIA INTERAKTIF. JURNAL KHATULISTIWA INFORMATIKA <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/khatulistiwa/article/view/1626>, 2(1), 29–40. (10-06-2018)

Yanki, Sefty, & Harfad. (2018). Implementasi Algoritma Shuffel Fisher Yates Pada Media Interaktif Pengenalan Nama-Nama Negara Di <http://www.justi-polnes.org/index.php/justi/article/view/50>, 10(JUST TI), 50–57. (15-06-2018)