

DAFTAR PUSTAKA

- _____. 2017. Interaktif. Diambil dari: kbbi.web.id/interaktif (08 Mei 2017).
- _____. 2017. Build IoT applications quickly and simply. Diambil dari: <https://software.intel.com/en-us/intel-xdk>. (08 Mei 2017)
- Hartanto, Anggit Dwi, Windha Mega Pradnya Dhuhita, Alfian Tinangon. 2014. Perancangan Game Multiplatform Menggunakan Scirra Construct 2 Dan Html 5. Diambil Dari: publikasiilmiah.ums.ac.id/bitstream/handle/11617/5459/15.Anggit%20Dwi%20Hartanto.pdf?sequence=1. (08 Mei 2017)
- Binanto, Iwan. 2010. Multimedia Digital Dasar Teori + Pengembangannya. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Ependi, Usman. 2016 Solusi Mudah Belajar Matematika Tingkat Sekolah Dasar Menggunakan Perangkat Lunak Model Madlc. Diambil dari: [http://www.mdp.ac.id/jatisi/vol-2-no-2/JATISI_Vol_2_No_2_Maret_2016_6%20\[130-140\].pdf](http://www.mdp.ac.id/jatisi/vol-2-no-2/JATISI_Vol_2_No_2_Maret_2016_6%20[130-140].pdf). (20 Mei 2017)
- Fahrozi, Ahmad. Dkk. 2015. Top No 1 Ulangan Harian – SMP/MTs Kelas 8. Jakarta Selatan: Kawah Media
- Hartono, Dody Suryo, Daniel Rudjiono. 2015. Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Mata Pelajaran Bahasa Inggris "Theme I Have A Pet" Untuk Kelas 4 Sd Negeri Randugunting. Diambil dari <http://journal.stekom.ac.id/index.php/PIXEL/article/view/154>. (20 Mei 2017)
- Lesmana, Nana. 2012. Simpe Photoshop For Photographers Full Colour. Jakarta: Mediakita
- Munir. 2013. Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan. Bandung: ALVABETA, CV.
- Nazruddin Safaat .H. 2015. Pemerograman Mobile Smartphone Dan Tablet PC Berbasis Android. Bandung: Informatika.
- Pramudia, Rangga, Meyti Eka Apriyani, Sandi Prasetyaningsih. 2016. Analisis Dan Implementasi Mel Script Untuk Lighting Dan Rendering Pada Film Animasi 3d Robocube. Diambil dari: http://komputa.if.unikom.ac.id/_s/data/jurnal/vol.5-no.1/4.5.1.3.2016-27-34-2089-9033.pdf/pdf/4.5.1.3.2016-27-34-2089-9033.pdf (12 Agustus 2017)

- Rosa. A.S Dan M. Shalahuddin. 2015. Rekayasa Perangkat Lunak. Bandung: Informatika.
- Samudi. 2016. Penerapan Fuzzy Inference System Untuk Keberhasilan Penggunaan Animasi Interaktif Tingkat Sekolah Dasar. Diambil dari: <http://ejournal.nusamandiri.ac.id/ejurnal/index.php/techno/article/viewFile/261/221> (12 Agustus 2017)
- Satria, Teddy, Adian Fatchur Rochim dan Ike Pertiwi Windasari. 2015. Perancangan Aplikasi Pembelajaran “Fruvenimal” Berbasis HTML5. Vol. 3, No. 4. Diambil dari : <http://jtsiskom.undip.ac.id/index.php/jtsiskom/article/view/12661> (25 April 2017)
- Silvester Dian Handy Permana. 2015. Pembangunan Aplikasi Game Android Pengenalan Pola Warna Pada Paud Posdaya. Diambil Dari: ejournal.st3telkom.ac.id/index.php/infotel/article/view/38/0. (25 April 2017)
- Soenyoto, Partono. 2017. Animasi 2D. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Soetam Rizky. 2013. Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Usman Ependi. 2016. Solusi Mudah Belajar Matematika Tingkat Sekolah Dasar Menggunakan Perangkat Lunak Model Madlc. Diambil Dari: [http://www.mdp.ac.id/jatisi/vol-2-no-2/JATISI_Vol_2_No_2_Maret_2016_6%20\[130-140\].pdf](http://www.mdp.ac.id/jatisi/vol-2-no-2/JATISI_Vol_2_No_2_Maret_2016_6%20[130-140].pdf). (25 April 2017)