

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Diana Effendi, Bella Hardiyana, Iyan Gustiana “Perancangan Program Aplikasi Pembelajaran Ipa Materi Sistem Pernapasan Berbasis Multimedia Untuk Siswa Sdlb Bagian B Tuna Rungu Menggunakan Object Oriented Approach” Volume 7 No 2  
<https://jurnal.umk.ac.id/index.php/simet/article/view/773> diakses pada tanggal 28 Desember 2018.
- [2] Restu Yoga Setia, Deasy Permatasari, Wahyuni “Aplikasi Multimedia Pembelajaran Pendidikan Lingkungan Hidup Tentang Bencana Alam” Volume 15 No 1  
<https://jurnal.unikom.ac.id/jurnal/aplikasi-multimedia.6k> diakses pada tanggal 28 Desember 2018.
- [3] Abdul Kadir “Pengenalan Sistem Informasi”, 2nd ed, Andi. Yogyakarta, 2014
- [4] Dr. Susanto, Ahmad, M.Pd. "Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar", Prenamedia Group, Jakarta, 2013
- [5] Padmanthara. "PEMBELAJARAN BERBANTUAN KOMPUTER (PBK) DAN MANFAAT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN",  
<http://journal.um.ac.id/index.php/tekno/article/viewFile/3234/3918>, diunduh pada tanggal 28 Desember 2018 pukul 15:55
- [6] Dapit Melijana. "Perancangan Aplikasi Game Edukasi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Untuk Siswa Kelas 3 SD Studi Kasus Di SDN Coblong 6 Bandung", 2013,

[http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/588/jbptunikompp-gdl-dapitmelij-29378-8-unikom\\_d-i.pdf](http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/588/jbptunikompp-gdl-dapitmelij-29378-8-unikom_d-i.pdf), diunduh pada tanggal 30 Desember 2018 pukul 15:17

- [7] Adzikra Ibrahim, Adzikra. "Pengertian Multimedia dan Jenis Multimedia",  
<https://pengertiandefinisi.com/pengertian-multimedia-dan-jenis-multimedia/>  
diakses pada tanggal 30 Desember 2018 pukul 15:11
- [8] Wahono Widodo, Fida Rachmadiarti, dan Siti Nurul Hidayati. "Ilmu Pengetahuan Alam", Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud, Jakarta 2017
- [9] Mendy Aisha. "Pengertian Multimedia : Jurusan, Jenis, Manfaat, dan Contoh",  
<https://jagad.id/pengertian-definisi-multimedia-jurusan-jenis-manfaat-dan-contoh/>  
diakses pada tanggal 30 Desember pukul 16:42
- [10] Ardianto, Anugrah Dwi. "Media Pembelajaran Pemrograman Berorientasi Objek Bahasa Java Bagian 2 Berbasis Multimedia Menggunakan Flash", 2014,  
[http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/709/jbptunikompp-gdl-anugrahdwi-35444-7-unikom\\_a-i.pdf](http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/709/jbptunikompp-gdl-anugrahdwi-35444-7-unikom_a-i.pdf) diunduh pada tanggal 30 Desember 2018 pukul 16:52
- [11] M. Faridl, Fitur Dahsyat Sublime Text 3, Surabaya: Lug Stikom, 2015.
- [12] T. Suryana dan koesheryatin, Aplikasi Internet Menggunakan HTML, CSS, & Javascript, Jakarta: PT. Alex Media Komputindo, 2014
- [13] M. R. Arief, Pemograman Web Dinamis Menggunakan PHP dan MySQL, Yogyakarta: Andi, 2011.