DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku :

Dhanta, risky. 2009. *Kamus Istilah Komputer Grafis & Internet*. Indah. Surabaya

Kadir Abdul. 2003. *Pengembangan sistem informasi* Andi. Yogyakarta.

Martin Fowler UML Distilled 2005, Sholiq Pemodelan Sistem Informasi

Berorientasi Objek Dengan UML 2006, Modul Workshop UML Bab 2

Narimawati, Umi. (2010) Metodologi Penelitian : *Dasar Penyusun Penelitian*

Ekonomi. Jakarta : Genesis.

Nurjaya Wahyu .2012,*Pengelolaan Instalasi Komputer* . Koposoftware. Bandung.

Prabowo dan Herlawati, 2011,*Menggunakan UML*, Informatika. Bandung

Roger S Pressman, 2005, *"Software Engineering - A Practitioner's Approach"*

Siregar Micheal Ivan. 2011. *Membongkar Source Code Berbagai Aplikasi*

Android. Gava Media. Yogyakarta

Utomo Eko Priyo.2012,*"From Newbie to Advanced"*.Andi.Yogyakarta.

Pengutipan dari buku/Textbook :

Menurut (Hofstetter 2001). Multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dan video dengan alat bantu (*tool*) dan koneksi (*link*) sehingga pengguna dapat bernavigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi.

Menurut Kern(2000:132) merepresentasikan gagasannya dalam tiga lingkaran

berbicara (*talking),* membaca *(reading),* dan menulis (*writing).*

Menurut Sukardi (2003:157) Metode penelitian deskriptif merupakan metode penelitian yang berusaha menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik objek atau subjek yang diteliti secara tepat.

Menurut Surakhmad (1985:140) ciri- ciri metode penelitian deskriptif memusatkan diri pada pemecahan masalah-masalah yang ada pada masa sekarang, pada masa-masa actual, data yang dikumpulkan mula-mula disusun, dijelaskan dan kemudian dianalisa, oleh karena itu metode ini disebut metode analitik.

Online :

http://www.satriamultimedia.com/artikel_apa_itu_multimedia.html 15 November 2013

http://pemudaindonesiabaru.blogspot.com/2012/09/pengertian-android-dan-fungsinya.html 20 November 2013

http://www.anneahira.com/metode-pembelajaran-bahasa-inggris.html 20 November 2013