DAFTAR PUSTAKA

[1] Hindro Martono. Pedoman Praktis Manasik Haji. Bandung: KBIH Pembinaan Mental Ummat Kodam Siliwangi, 2012.

[2] Effendy, Empy, dan Zhuang Hartono. *E-learning* Konsep dan Aplikasi. Yogyakarta: Andi, 2005.

[3] Djamarah, S. B., dan Zain, A. Strategi Belajar Mengajar (Edisi Revisi). Jakarta: Rineka Cipta.

[4] Azhar Arsyad, Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011.

[5] Turban, E. *Decision Support Systems And Intelligent Systems Jilid 2 Ed.7*. Yogyakarta: Andi Publisher, 2005.

[6] Robin, dan Linda. *Perkembangan Multimedia dan CD Interaktif.* 2001.

[7] Hadi, A., & Sutopo. Multimedia Interaktif dan Flash. Yogyakarta: PT Graha Ilmu, 2003.

[8] N. Safaat. Android: Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone Dan Tablet PC Berbasis Android. Bandung: Informatika, 2015.

[9] B. Raharjo. Belajar Otodidak MYSQL (Teknik Pembuatan dan Pengelolaan Database), vol. 1. Bandung: Informatika, 2015.

[10] B. Hariyanto. Rekayasa Sistem Berorientasi Objek. Bandung: Informatika, 2004.

[11] Irman Maulana. Pemrograman Action Script 3.0 Pada Adobe Flash CS6. Yogyakarta: Andi, 2014.

[12] Komputer, Wahana. Beragam Desain Game Edukasi dengan Adobe Flash CS6. Yogyakarta: Andi Offset, 2012.

[13] Pranowo, Galih. Kreasi Animasi Interaktif dengan actionScript 3.0 pada flash CS6. Yogyakarta: ANDI, 2011.

[14] Huda, Alamul S.T, Membuat Desain Dengan Adobe Photoshop CS (Untuk Pemula). Semarang: M2S IKAPI, 2005.

[15] Moh. Nazir, P. Metode Penelitian. Bogor: Ghalia Indonesia, 2011.

[16] Husein Umar. Metode Penelitian Untuk Skripsi dan Tesis Bisnis. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005.

[17] Wibisono. Manajemen Kinerja. Jakarta: Erlangga, 2006.

[18] Malayu Hasibuan. Manajemen Sumber Daya Manusia. Cetakan ke Tujuh, edisi revisi. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2004.

[19] Robbins dan Coulter. Manajemen. Jakarta: PT. Indeks Kelompok Gramedia, 2007.

[20] Rosenberg. Marc J. Beyond E-Learning – Approaches and Technologies to Enhance Organizational Knowledge, Learning, and Performance. Amerika: Pteiffer, 2006.

[21] Darin, E. Hartley, Selling e-Learning, American Society for Trainingand Development, 2001.

[22] Hofstetter, Fred T. Multimedia Literacy. Third Edition. McGraw-Hill International Edition. NewYork, 2001.

[23] Edy dan Ali. Membuat Sendiri Aplikasi Android untuk Pemula. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2014.

[24] Tung, Khoe Yao. Teknologi Jaringan Internet. Yogyakarta: Andi, 1997.

[25] Allan. Understanding how technology paradoxes affect in internet service quality. Internet research electronic networking application and policy, 2005.

[26] Sugiyono. Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods). Bandung: Alfabeta, 2014.

[27] Djaali. Skala likert. Jakarta: PustakaUtama, 2008.