DAFTAR PUSTAKA

[1] Suardi, M. (2015). *Belajar dan pembelajaran (Edisi 1)*. Yogyakarta: Deeppublish.

[2] Drs.Rudi Susilana,M.Si., Cepi Riyana, M.Pd. (2009). *Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.

[3] Supatmono, C. (2009). *Matematika asyik*. Jakarta: Grasindo.

[4] Sunyoto, A. (2010). *Adobe flash + xml=rich multimedia application*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.

[5] Sholecul Azis. (2010). *Sekali baca langsung inget : megupas lengkap all about android*. Jakarta: Kuncikom.

[6] Wicaksono, D.S., & Hakim, F.N. (2011). Media pembelajaran fisika interaktiv bahasan kapasitor berbasis flash dan xml. *Speed Journal – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 3(2).

[7] Baitul, A., Supriadi, D., Alawiyah, T. (2015). *Cara cepat membangun website dari nol (Edisi 1)*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.

[8] Madcoms. (2010). *Panduan lengkap adobe ilustrator cs4 (Edisi 1)*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.

[9] Yuhefizard,S.Kom. (2008). *Database management menggunakan microsoft access 2003*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

[10] Anhar,ST. (2010). *Panduan menguasai php & mysql secara otodidak*. Jakarta: Mediakita.

[11] Oktavian, D.P. (2010). *Menjadi programmer jempolan menggunakan php*. Yogyakarta: MediaKom.

[12] Surjono H.D. Pengembangan program pengajaran berbantuan komputer (cai) dengan sistem authoring. *Cakrawala Pendidikan*. 15(2), 47-58.

[13] Ionic Documentation Overview. (n.d). Sumber: http://ionicframework.com/docs/overview/#license. Waktu akses: 27 agustus 2016.

[14] Miles, R., Hamilton, K. (2006). *Learning UML 2.0*. USA: O'Reilly Media,Inc.

[15] Kadir, A. (2002). *Konsep dan tuntunan praktis basis data*. Yogyakarta: C.V Sandi Offset.

[16] Ramon A. Mata-Toledo, Ph.D., Pauline K.Cushman, Ph.D. (2007). *Dasar-dasar database resional*. Jakarta: Penerbit Erlangga.

[17] Al Fatta, H. (2009). *Rekayasa sistem pengenalan wajah*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.

[18] Wibowo, E.J. (2013). Media pembelajaran interaktif matematika untuk siswa sekolah dasar kelas iv. *Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika dan Komputer – FTI UNSA*. 2(1).

[19] Waskito, D. (2014). Media pembelajaran interaktif matematika bagi sekolah dasar kelas 6 berbasis multimedia. *Speed Journal – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*. 11(3).

[20] Wijaya, R. (2015). Skala likert (metode perhitungan, presentase dan interval). Sumber: http://dokumen.tips/documents/skala-likert-metode-perhitungan-persentase-dan-interval.html . Waktu akses: 13 Juni 2016.

[21] Drs. Iskani., Apt. (n.d). Pengukuran Skala Guttman Secara Tradisional (Cross Sectional). Sumber: http://www.slideshare.net/indirakaniaputri/pengukuran-skala-guttman-tradisional. Waktu akses: 13 Juni 2016.

[22] Suheri, A. (2006). Animasi Multimedia Pembelajaran. 2(1).

[23] Ionic Documentation Overview. (n.d). Sumber: http://ionicframework.com/docs/overview/#browser-support. Waktu akses: 27 Agustus 2016.

[24] Max. (2016). Announcing Windows Support in Ionic 2. Sumber: http://blog.ionic.io/announcing-windows-support-in-ionic-2/. Waktu akses: 27 Agustus 2016.

[25] Tetreault. C. (2015). Top JavaScript Frameworks for Enterprise Mobility (Part 1/3). Sumber: http://devblog.blackberry.com/2015/07/top-javascript-

frameworks-for-enterprise-mobility-part-13/. Waktu akses: 27 Agustus 2016.

[26] Wikipedia. (2016). HTML5. Sumber: https://en.wikipedia.org/wiki/HTML5. Waktu akses: 27 Agustus 2016.