DAFTAR PUSTAKA

[1] Winarno Surakhmad. 1985. Pengantar Penelitian Ilmiah: Dasar, Metode, dan Teknik. Bandung, Tarsito.

[2] Pressman,Ph.D. Roger S. 2010. Pendekatan Praktisi Rekayasa Perangkat Lunak. Edisi 7. Yogyakarta: Penerbit Andi.

[3] Basu Swashta. 2009. Manajemen Penjualan. Yogyakarta: BPFE.

[4] Peter, J. Paul dan Jerry C Olson. 2002. Perilaku konsumen dan strategi pemasarann. Terjemahan. Jakarta: Erlangga.

[5] Kotler Philip. 2005, Manajemen Pemasaran, Jilid 1, PT. Indeks Kelompok Gramedia, Jakarta.

[6] Budiharjo, Eko. 1987. Percikan Masalah Arsitektur, Perumahan Perkotaan. Yogyakarta: Gadjah Mada University Pers, 1987.

[7] Suyanto, M. 2003. Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing. Yogyakarta: Penerbit Andi.

[8] Marshall, D. 2001. "Introduction to Multimedia". http://www.cs.cf.ac.uk/Dave/Multimedia/node1.html diakses tanggal 11 Januari 2017.

[9] Vaughan, T. 2004. Multimedia: Making It Work. Edisi ke-6. New York: McGraw-Hill Companies.

[10] Binanto, Iwan. 2010. Multimedia Digital - Dasar Teori dan Pengembangannya. Yogyakarta: Penerbit Andi.

[11] Munir, Rinaldi. 2015. Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan. Bandung: Penerbit Alfabeta.

[12] Arief. 2011. Pemrograman Web Dinamis menggunakan PHP dan MySQL. Yogyakarta: Penerbit Andi

[13] Hidayat, Rahmat. 2010. Cara Praktis Membangun Website Gratis: Pengertian Website. Jakarta: PT Elex Media Komputindo Kompas, Gramedia.

[14] Nugroho, Adi. 2010. Rekayasa Perangkat Lunak Berbasis Objek dengan Metode USDP. Yogyakarta: Penerbit Andi.

[15] Kholfi, Yuafanda. 2013. Desain Interior Rumah dengan Sweet Home 3D. SELF PUBLISHING.

[16] Nugroho, Bunafit. 2009. Latihan Membuat Aplikasi Web PHP dan MySQL dengan Dreamweaver MX. Yogyakarta: Gava Media.

[17] Nugroho, Bunafit. 2014. Pemrograman Web : Membuat Sistem Informasi Akademik Sekolah dengan PHP-MySQL dan Dreamweaver. Yogyakarta: Gava Media.