# DAFTAR PUSTAKA


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

[2] Hasrul, "Langkah-Langkah Pengembangan Pembelajaran Multimedia Interaktif," *Jurnal MEDTEK*, vol. 2, 2010.

[3] A. H. Sutopo, Multimedia Interaktif Dengan Flash, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2003.

[4] V. T. Ramos Surya, "Pembuatan Media Pembelajaran Bahasa Korea Menggunakan AndEngine," *Jurnal Buana Informatika*, vol. 7, no. 2, pp. 105-114, 2016.

[5] Oh. Seung. Hun, Korean Made Easy For Begineers, Jakarta: Darakwon, 2006.

[6] B.A. M.A. Lee Soung Hoon, Bahasa Korea Tingkat Dasar (Begineer), Bandung: Balai Bahasa Universitas Pendidikan Indonesia, 2012.

[7] Djamarah, S. B., dan Zain, A. Strategi Belajar Mengajar (Edisi Revisi). Jakarta: Rineka Cipta, 2006.

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

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

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

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

[12] Rusman, Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru, Jakarta: Rajawali Pers, 2011.

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

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

[15] A. Muhson, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi," *Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia*, vol. VIII, no. 2, pp. 1-10, 2010.

[16] M. Adri, "Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Pembelajaran,"*Semiloka*, pp. 22-23, 2007.

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

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

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

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

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

[22] L. P. Dewi, "Pemodelan Proses Bisnis Menggunakan Activity Diagram UML dan BPMN (Studi Kasus FRS Online)," Universitas Kristen Petra, Surabaya, 2012.

[23] A. B. B. Ladjamudin, Rekayasa Perangkat Lunak, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006.

[24] J. Simarmata, Rekayasa Perangkat Lunak, Yogyakarta: ANDI, 2010.

[25] P. D. Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (MIXED METHODS), Bandung: Alfabeta, 2011.

[26] "Pengenalan JSON," [Online]. Available: http://json.org/json-id.html. [Diakses 17 Februari 2017].