DAFTAR PUSTAKA

[1] A. H. Sutopo, Multimedia Interaktif dengan Flash, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2003.

[2] M. S. Daulay, Mengenal Hardware-Software dan Pengelolaan Instalasi Komputer, Yogyakarta: C.V Andi OFFSET, 2007.

[3] Definisi dan pengertian pembelajaran, 29 01 2000. [Online]. Available: http://www.definisi-pengertian.com/2015/05/definisi-dan-pengertian-pembelajaran.html. [Accessed maret 2017].

[4] admin, Multimedia Pembelajaran Interaktif, 23 juli 2013. [Online]. Available: http://www.vilila.com/2010/03/multimedia-pembelajaran-interaktif.html.

[5] M. Suyanto., MULTIMEDIA Alat untuk meningkatkan keunggulan bersaing, Yogyakarta: ANDI , 2005.

[6] A. Arsyad, Media Pembelajaran, Rajawali Pers, 2011.

[7] F. Ahmad, Pengertian Teknologi Informasi dan Komunikasi, 21 oktober 2014. [Online]. Available: http://www.zonasiswa.com/2014/10/pengertian-teknologi-informasi-dan.html.

[8] N.Heri, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Computer Assisted Instruction(CAI), Surabaya, 2015.

[9] N. Safaat, Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android, Bandung: Informatika, 2012.

[10] Khozainuz, Arsitektur dari android, 27 november 2015. [Online]. Available: http://www.sebatekno.com/memahami-arsitektur-dari-android.

[11] A. Nugroho, Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek, Yogyakarta: ANDI, 2010.

[12] R. S. Pressman, Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi, Yogyakarta: ANDI, 2002.

[13] admin, "Unity," Unity, 2017. [Online]. Available: https://unity3d.com/unity.

[Accessed 2017].

[14] S. Suryanto, Membangun aplikasi menggunakan Visual basic.NET dan Visual Studio.NET, Jakarta: Elex Media Komputindo, 2005.

[15] W. A. Faiz, Pengertian dan Fungsi Adobe Dreamweaver, 4 maret 2015. [Online]. Available: http://www.burung-net.com/2015/03/pengertian-dan-fungsi-adobe-dreamweaver.html.

[16] musaalmasih, "trikmudahphotoshop," 30 april 2014. [Online]. Available: http://www.trikmudahphotoshop.com/2014/04/pengertian-fungsi-dan-sejarah-photoshop.html. [Accessed 2017].

[17] M. Arief, Pemrograman Web Dinamis Menggunakan Php dan Mysql, Yogyakarta: Penerbit ANDI, 2011.

[18] Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, Bandung: Alfabeta , 2010.

[19] G. Iyan, "Perbandingan aplikasi sejenis," UNIKOM, 31 oktober 2013. [Online]. Available: http://elib.unikom.ac.id/gdl.php?mod=browse&op=read&id=jbptunikompp-gdl-furkonsahr-31641&q=aplikasi%20pembelajaran%20tik. [Accessed april 2017].

[20] A. Mungamar, Perbandingan aplikasi sejenis TIK kelas 9, 30 april 2016. [Online]. Available: http://www.mrmung.com/2016/04/aplikasi-android-materi-dan-soal-tik-smp.html .

[21] Pengertian storyboard menurut para ahli, 11 2 2015. [Online]. Available: http://www.pengertianmu.com/2015/02/pengertian-storyboard-menurut-para-ahli.html.

[22] U. Sekaran, Metode penelitian, jakarta: Salemba Emapat, 2006.