DAFTAR PUSTAKA

[1] A. Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2008.

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

[3] Rosa A. S dkk (2014). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek.* Bandung: Informatika.

[4] Muhammad Eko Prasetyo. "*Teory Dasar Hidden Markov Model*". Bandung Program Studi Sistem dan teknologi Informasi,Sekolah teknik Elektro dan Informatika Institute Teknologi Bandung

[5] Hermawan, Adik. "Pembangunan aplikasi media pembelajaran interaktif fisika di sma negeri 11 garut". Skripsi. Bandung : Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Komputer Indonesia.

[6] Deri Mahala Dilla, "*Pembangunan Aplikasi Game Kuiz Edukasi 2d Mengenai Kebudayaan Indonesia Menggunakan Speech Recognition*". Skripsi. Bandung : Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Komputer Indonesia.

[7] http://www.m-edukasi.web.id/2012/04/pengertian-media-pembelajaran.html, 2012 di akses pada tanggal 10 mei 2017

[8] http://www.babaflash.com/forum/actionscript-1-0-2-0/index3.html, 2012 di akses pada tanggal 5 Juni 2017

[9] http://pendis.kemenag.go.id/file/dokumen/permenag02th2008.pdf di akses pada tanggal 15 Juni 2017

[10] Mulana Yusup, "*Implementasi Speech Recognition Pada Multimedia Pembelajaran Huruf Hijaiyah Berbasis Sistem Operasi Android*". Skripsi. Bandung : Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Komputer Indonesia.

[11] Bisen Anju,Hirpara Krisnha,Madhu,Rathore,Roshani,2016, "*Speech Recognition using e-Speaking: A Review"*, IJECS, DOI: 10.18535/ijecs/v5i10.28. https://www.ijecs.in/issue/v5-i10/28%20ijecs.pdf (diakses tanggal 19 Maret 2017).