DAFTAR PUSTAKA

[1] Rosa A.S, M. Shalahuddin, "REKAYASA PERANGKAT LUNAK TERSTRUKTUR DAN BERORIENTASI OBJEK", 2nd ed, Bandung : Informatika Bandung, 2014

[2] Fernanda. Fera, "Pembelajaran Klasifikasi Makhluk Hidup Dengan Pendekatan *Stad* Melalui *Smart Card* Di Smp N 1 Demak", S.Si., Program Studi Biologi, UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG, 2010.

[3] Fantoro. Rindita Gani dan Nurgiyatna, M.sc, Ph D, "Aplikasi Pembelajaran Klasifikasi Makhluk Hidup Berdasarkan Kingdom Untuk Sma Kelas X Berbasis Android", M.sc, Ph D, Program Studi Informatika, UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA, 2016.

[4] Burnham. John West, dan O'Sullivan. Fergus, "MENGEMBANGKAN PROFESIONALISME DI SEKOLAH", 4th ed, Kuala lumpur : Attin Press Sdn Bhd, 2009

[5] Wibawanto. wandah, "Desain Dan Pemograman Multimedia Pembelajaran Interaktif", 1st ed, Jember : Cerdas Ulet Kreatif, 2017

[6] Supriatna. Jatna, "Melestarikan Alam Indonesia", 1st ed, Jakarta : Yayasan Obor Indonesia, 2008

[7] Syaprillah. Aditia, "Buku Ajar mata kuliah hukum lingkungan", 1st ed, Yogyakarta : Deepublish, januari 2016

[8] Karnita. Nia, dan Fitriyani. Eka, "Big Book Matematika & IPA SMP Kelas 1,2,&3", 2nd ed, Jakarta : CMedia, 2015

[9] Syakur. Muhammad, "Aplikasi Pengelompokan Tumbuhan Dan Hewan Sebagai Media Pembelajaran Keanekaragaman Makhluk Hidup Untuk Anak-Anak Pada Ponsel Berbasis Android", S.T, Program Studi Teknik Telekomunikasi, Institut Teknologi Telkom, 2012

[10] KEMENTRIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN REPUBLIK INDONESIA, "ILMU PENGETAHUAN ALAM", 1st ed, Jakarta: Pusat Perbukuan, Kementerian Pendidikan Nasional 2017

[11] Campbell, "Biologi Jilid 2 Edisi 5", 5th Ed, Jakarta : Erlangga, 2015

[12] Surya. Yohanes, "Gasing Science 5a", 1st Ed, Tanggerang : Pt. Kandel, 2013

[13] Martono. Nanang, "Sekolah Publik vs Sekolah Privat: dalam Wacana Kekuasaan, Demokrasi, dan Liberalisasi Pendidikan", 1st ed, Jakarta : Yayasan Pustaka Obor Indonesia, 2017

[14] DROST, S.J. "Sekolah : Mengajar atau Mendidik?", 7th ed, Yogyakarta : Kanisius, 2008

[15] Ali Zaki & SmitDev Community, "Cara Mudah Merakit PC", 1st ed, Jakarta : Elex Media Komputindo, 2007

[16] Supuwiningsih. Ni Nyoman, Rusli. Muhammad, dan Hermawan. Dadang, "Multimedia Pembelajaran yang Inovatif Prinsip Dasar dan Model Pengembangan", 1st ed, Yogyakarta : Andi, 2017

[17] Sulianta. Feri, "Buku Sukses Berpresentasi Memunculkan Karisma dan Gaya Orisinal Anda", 2nd ed, Jakarta : Elex Media Komputindo, 2009

[18] Binanto, Iwan, "Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya", 1st ed, Yogyakarta : Andi, 2010

[19] Pressman. Roger S., "rekayasa perangkat lunak (Pendekaran Praktisi) Edisi 7", 7th ed, Yogyakarta : Andi Publisher, 2012

[20] Afrizal. Yasmi, Wahyuni, dan Rauf, "Rekayasa Perangkat Lunak Software Engineering Konsep Dasar Teori dan Praktek", Revisi ed, Bandung : Megatama, 2016

[21] Wahana Komputer, "Adobe Flash CS5 untuk membuat animasi kartun", 1st ed, Yogyakarta: Andi, 2010

[22] Hendratman. Hendi, "The Magic of CorelDraw", 2nd ed, Bandung : BI-Obses, 2015

[23] Triandini. Evi, dan Suardika. I Gede, "Step by Step Desain Proyek menggunakan UML", 1st ed, Yogyakarta : CV. ANDI OFFSET, 2012

[24] ComponentSource., 2017, Astah Professional. https://www.componentsource.com/product/astah-professional. Diakses pada tanggal 12 November 2017

[25] Nazir. Moh, "Metode Penelitian", 10th ed, Bogor : Penerbit Ghalia Indonesia, 2014

[26] Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D", 21th ed, Bandung : ALFABETA, 2014