

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Erna Susilawati, S.S., M.M., "Rancangan Pengembangan Metode Pembelajaran Multimedia Interaktif Bahasa Inggris Melalui Adobe Flash Untuk Siswa Sekolah Dasar", Jurnal Teknologi Dan Informasi (Jati) Vol 1, No 14, 2017.
- [2] Wahyuni , "Scout Learning" Sebagai Media Pembelajaran Pramuka Berbasis Multimedia, ojs.unikom.ac.id , diunduh pada tanggal 4 January 2018 pukul 05.33
- [3] Dr. Susanto, Ahmad, M.Pd. "Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar", Prenamedia Group, Jakarta, 2013
- [4] Padmanthara. "PEMBELAJARAN BERBANTUAN KOMPUTER (PBK) DAN MANFAAT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN", <http://journal.um.ac.id/index.php/tekn/article/viewFile/3234/3918>, diunduh pada tanggal 28 Desember 2018 pukul 15:55
- [5] Dapit Melijana. "Perancangan Aplikasi Game Edukasi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Untuk Siswa Kelas 3 SD Studi Kasus Di SDN Coblong 6 Bandung", 2013, http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/588/jbptunikompp-gdl-dapitmelij-29378-8-unikom_d-i.pdf, diunduh pada tanggal 30 Desember 2018 pukul 15:17
- [6] Adzikra Ibrahim, Adzikra. "Pengertian Multimedia dan Jenis Multimedia", <https://pengertiandefinisi.com/pengertian-multimedia-dan-jenis-multimedia/> diakses pada tanggal 30 Desember 2018 pukul 15:11
- [7] Mendy Aisha. "Pengertian Multimedia : Jurusan, Jenis, Manfaat, dan Contoh", <https://jagad.id/pengertian-definisi-multimedia-jurusan-jenis-manfaat-dan-contoh/> diakses pada tanggal 30 Desember pukul 16:42
- [8] Ardianto, Anugrah Dwi. "Media Pembelajaran Pemrograman Berorientasi Objek Bahasa Java Bagian 2 Berbasis Multimedia Menggunakan Flash", 2014, http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/709/jbptunikompp-gdl-anugrahdwi-35444-7-unikom_a-i.pdf diunduh pada tanggal 30 Desember 2018 pukul 16:52
- [9] M. Faridl, Fitur Dahsyat Sublime Text 3, Surabaya: Lug Stikom, 2015.
- [10] T. Suryana dan koesheryatin, Aplikasi Internet Menggunakan HTML, CSS, & Javascript, Jakarta: PT. Alex Media Komputindo, 2014
- [11] M. R. Arief, Pemograman Web Dinamis Menggunakan PHP dan MySQL, Yogyakarta: Andi, 2011.