

BIBLIOGRAPHY

Binanto, I. (2015). Tinjauan Metode Pengembangan Perangkat Lunak Multimedia yang Sesuai untuk Mahasiswa Tugas Akhir. *Seminar Nasional Rekayasa Komputer Dan Aplikasinya 2015*, 148–155.

Darmawan, D., Setiawati, P., Supriadie, D., & Alinawati, M. (2016). Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis English Simple Sentences pada Mata Kuliah Basic Writing di STKIP Garut. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(1), 630–644.

Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaistwara*, 1(4), 104–117.

Haryanto, Purba, K. R., & Gunadi, K. (2016). Pembuatan Strategy Farming Game Berbasis Flash. *Jurnal Infra*, 4(1), 152–158.

Irsyadi, F., & Maisyaroh. (2016). Pengenalan Makanan Khas Asli Indonesia Melalui Game Edukasi. *Jurnal Ilmiah SINUS*, 14(2), 27–40.

Kausar, A., Sutiawan, Y. F., & Rosalina, V. (2015). Perancangan Video Company Profile Kota Serang Dengan Teknik Editing Menggunakan Adobe Premier Pro CS 5. *Jurnal PROSISKO*, 2(1), 22–30.

Kharisma, R. S., Kurniawan, R., & Wijaya, A. C. (2015). Perancangan Media Pembelajaran Berhitung Berbasis Multimedia Flash. *Jurnal Ilmiah DASI*, 16(2), 42–47.

Nugroho, A., & Pramono, B. A. (2017). Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia dan Unity Pada Pengenalan Objek 3D Dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang. *Jurnal Transformatika*, 14(2), 86–91.

Petra, R. (2016). *Makanan Khas Batak Karo Dalam Food Photography*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Ramdhani, M. A., & Muhammadiyah, H. (2015). The Criteria of Learning Media Selection for Character Education in Higher Education. In *Proceeding International Conference of Islamic Education: Reforms, Prospects and Challenges* (pp. 174–182).

Riyanto, & Singgih, S. R. (2015). Pemanfaatan Augmented Reality pada Media Pembelajaran Interaktif Peredaran Planet. *Juita*, 3(4), 187–192.

Romadlon, M. R., Suwandi, S., & Rakhmawati, A. (2016). Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Dengan Model Snowball Throwing Dan Media Pohon Kata Pada Siswa Kelas VII E SMP Negeri 16 Surakarta. *Jurnal S2 Pendidikan Bahasa Indonesia*, 1(1), 91–99.

Santoso, B. (2014). Pembuatan Video Profil Smart Preschool Kepunton Solo. *IJNS- Indonesian Journal on Networking and Security*, 3(1), 53–58.

Saputra, W. K. (2014). *Pembuatan Iklan Audio Visual Pada Solo Internasional Performing Arts 2014*. Universitas Surakarta.

Saputro, R. E., & Saputra, D. I. S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *Jurnal Buana Informatika*, 6(2), 153–162.

Sartika, Y., Tambunan, T. D., & Telnoni, P. A. (2016). Aplikasi Pembelajaran Tata Surya Untuk IPA Kelas 6 Sekolah Dasar Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *E-Proceeding of Applied Science*, 2(3), 895–908.

Sunarya, L., Kusumaninggar, R., & Syahputra, A. (2017). Perancangan Media Promosi Video Profile Pada SMA Negeri 15 Kota Tangerang. *Eksplora Informatika*, 6(2), 106–114.

Sundari, J. (2016). Melestarikan Aksara Sunda Dengan Aplikasi Multimedia. *Evolusi*, 4(2), 28–32.

Susilo, J., Anitah, S., & Yamtinah, S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Virtual dan Interaktif untuk Mensimulasikan Instalasi Jaringan Listrik di SMK 2 Surakarta. *Prosiding Seminar Pendidikan Nasional*, 104–117.

Widada, & Rosyidi, A. (2017). Perancangan Media Pembelajaran Fisika SMP Berbasis Multimedia Interaktif. *Jurnal IT CIDA*, 3(2), 53–68.

Wulur, H. W., Sentinuwo, S., & Sugiarto, B. (2015). Aplikasi Virtual Tour Tempat Wisata Alam di Sulawesi Utara. *E-Journal Teknik Informatika*, 6(1), 1–6.

Yunus, M., & Rakib, M. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Learning Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA. *JPP INSANI*, 19(2), 63–128.