DAFTAR PUSTAKA

Lisana, 2011. *Pembuatan Aplikasi Multimedia Pembelajaran tentang Cara Berkendara yang Baik.*

Susanto Ermawan, 2010. *Media Audio Visual Akuatik Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran* Renang.

Adi Sasmito Prawiro, 2012. *Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Siswa Kelas 4 SD Dengan Metode Learning The Actual Object*.

Fahrurrozi Imam, 2013. *Proses Pemodelan Software Dengan Metode Waterfall Dan Extreme Programming Studi Perbandingan*.

Yulio Rudi Arindiono. 2013. *Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika untuk siswa kelas 5 SD*

Idris Husni. 2008. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbantuan Komputer*.

Jefri Susanto, Perancangan Aplikasi Pembelajaran Teknik Berenang Berbasis Multimedia Interaktif Dengan Metode Learning The Actual Object , 2015
UIB Repository©2015