

DAFTAR PUSTAKA

- Akpinar, Y. (2008). Validation of a Learning Object Review Instrument: Relationship between Rating of Learning Objects and Actual Learning Outcomes. *E-Learning and Learning Objects*, 4.
- Ali, M. (2009). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik. *Edukasi Elektro*, 5(1).
- Anggraeni, N., et al. (2012). Perancangan Sistem Informasi Simpan Pinjam di KUD Mandiri Bayongbong. *Algoritma*, 9(5).
- Arindiono, R. Y., Ramadhani, N. (2013). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika untuk Siswa Kelas 5 SD. *Sains dan Seni Pomits*, 2(1).
- Dewi, M. S. (2012). Penggunaan Aplikasi Adobe Photoshop dalam Meningkatkan Keterampilan Editing Foto Bagi Anak Tunarungu. *Ilmiah Pendidikan Khusus*, 1(2).
- Hartanti, F. Y. (2012). Perancangan Media Pembelajaran Mengetik 10 Jari (Studi Kasus SD Negeri 1 Krandegan Banjarnegara). *Manajemen Informatika dan Komputer*.
- Hartanto, A., Sukadi. (2013). Perancangan Web Profile pada Commanditaire Vennoontschap (cv) Impresso. *Indonesian Jurnal on Computer Science – Speed*.
- Kay, R., Knaack, L. (2005). Developing Learning Objects for Secondary School Students: A Multi-Component Model. *Knowlegde and Learning Objects*, 1.
- Krauss, F., Ally, M. (2005). A Study of the Design and Evaluation of a Learning Object and Implications for Content Development. *Knowlegde and Learning Objects*, 1.
- Kurniawati, A. (2010). Perancangan Media Pembelajaran Pengenalan Kata Benda dalam Bahasa Mandarin Berbasis Multimedia pada Taman Bermain dan Taman Kanak-Kanak Cerita Yogyakarta. *Sistem Informasi*.
- Laksmi, J. A., et al. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia pada Mata Pelajaran Biologi Materi Sistem Ekskresi Kelas XI SMA Brawijaya Smart School Malang.

Partiatin, Y., Ashari, Y. Z. (2014). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran PKN untuk Penyandang Tunarungu Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma*, 11(1).

Pradana, R. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Uji Makanan Menggunakan Adobe Flash Professional CS5. *Teknik Informatika*.

Prawiro, S. A., Irawan, A. H. (2012). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam untuk Siswa Kelas 4 SD dengan Metode Learning the Actual Object. *Sains dan Seni*, 1(1).

Rahadi, D. R. (2014). Pengukuran Usability Sistem Menggunakan Use Questionnaire pada Aplikasi Android. *Sistem Informasi*, 6(1).

Romodon, D., Kusrini., & Fatah, A. (2013). Rancang Bangun Model Pembelajaran Bahasa Inggris Interaktif Berbasis Multimedia. *Among Makarti*, 6(11).

Siregar, W. M. S. (2014). Penerapan Metode Brainstroming untuk Pembuatan Iklan Berbasis Flash. *Pelita Informatika Budi Darma*, 7(1).

Sulastari, T. (2014). Analisis Mengetik Cepat 10 Jari Menggunakan Teknologi Komputer Berbasis Aplikasi Software Rapidtyping. *Jurnal LPKIA*, 4(2).

Suprayetki. (2005). Penerapan Model Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran IPA di SD. *Teknologi Pendidikan*.

Susanty, P. E., Kusumastuti, E. (2012). Model Pembelajaran Interaktif Kelompok pada Mata Pelajaran Seni Tari. *Seni Tari*, 1(1).

Syachbana. (2011). Sistem Informasi Akademik Berbasis Multimedia pada Lembaga Pendidikan Palembang Technology. *Teknologi dan Infomatika*, 1(2).

Widayanti, L., Pramudya, Y. (2014). Karakterisasi Frekuensi Bonang Barung dengan Menggunakan Audacity. *Pendidikan Fisika*.