

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharismi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- B. Shneiderman, C. Plaisant. (2010). *Designing The User Interface*. United Kingdom: Addison Wesley.
- Bates, Bob. (2004). *Game Design : Second Edition*. Boston: Thomson Course Technology PTR.
- Dalyono, M. (1997). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Darmaprawira, Sulasmi W. A. (2002). *Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaannya*. Bandung: ITB.
- Daryanto. (2013). *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Bandung: Yrama Widya.
- Davis, Marian L. (1987). *Visual Design in Dress*. New Jersey: Prentice Hall.
- Fachmy Casofa, Alib Isa. (2013). *Jagat Desain Grafis*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Foley, Van Dam, Feiner, dan Hughes. 1997. *Computer Graphics Principle and Practices*. USA: Addison-Wesley Publishing Company.
- Garret, Jesse James. (2011). *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond*. 2nd Edition. USA: Pearson Education, Inc.
- Hayes, Tom. (2008). *Jump Point: How Network Culture is Revolutionizing Business*. New York: McGraw Hill, Inc.
- Hofstetter, Fred. T. (2001). *Multimedia Literacy : Third Edition*. New York: McGraw Hill, Inc.
- Jovanovic, Janko. *Smashing Magazine: Best Of Smashing Magazine*. United Kingdom: John Wiley & Sons Ltd.
- Kusrianto, Adi. (2009). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi.
- Mulyanti, Sri.(2013). *Perkembangan Psikologi Anak*. Yogyakarta: Laras Media Prima.
- Nazir, Moh. (1988). *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Osterwalder, Alexander. Pigneur, Yves. (2010). *Business Model Generation*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Palfrey, John. Gasser, Urs. 2008. *Born Digital*. New York: Basic Books.

- Piaget, J. (1951). *The Child's Conception of the World*. Savage, Maryland: Littlefield Publishers
- R. H. Sianipar. (2013). *Teori dan Implementasi Pemrograman Berorientasi Objek Menggunakan C++*. Yogyakarta: Andi.
- Riduwan. (2004). *Metode dan Teknik Menyusun Tesis*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Rohidi, Tjetjep Rohendi. (2011). *Metodologi Penelitian Seni*. Semarang: Cipta.
- Sachari, Agus. (2005). *Pengantar Metode Penelitian Budaya Rupa dan Desain: Arsitektur, Seni Rupa, dan Kriya*. Jakarta: Erlangga.
- Sakur, Stendy. (2011). *PHP 5 Pemrograman Berorientasi Objek: Konsep dan Implementasi*. Yogyakarta: Andi.
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. (2006). *Metode Perancangan Komunikasi Visual Periklanan*. Yogyakarta: Dimensi Press.
- Skopec, David. (2003). *Digital Layout : for the Internet and Other Media*. Singapore: AVA Book Production Pte.
- Steinmetz, R dan Nahrstedt, K. (1995). *Multimedia Computing: Communication and Application*. New Jersey: Prentice Hall.Inc.
- Sugiri, Prameshwari. (2013). *Parenting Indonesia : Raising the Next Genius Part 2*. Jakarta: PT. Dinamika Media Internasional.
- Suhara, Alfa M. (2013). *Keefektifan Model Visualization Auditory Kinesthetic dalam Pembelajaran Menulis Deskriptif*.25.
- Sutopo, Ariesto Hadi. (2013). *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Suyanto, Asep Herman. (2005). *Mengenal E-Learning*. Yogyakarta: UGM.
- Suyanto, Muhammad. (2004). *Aplikasi Desain Grafis untuk Periklanan*. Yogyakarta: Amikom.
- Tinarbuko, Sumbo. (2009). *Semiotika Komunikasi Visual : Edisi Revisi*. Yogyakarta: Jalasutra.

Sumber Lain

staff.uny.ac.id/sites/default/files/diktat%20dkv.pdf, 11-03-2014, 08:24 WIB

andisun.com, 07-03-2014, 22:32 WIB

masfufahlima.blogspot.com/2012/09/pengertian-multimedia-interaktif.html, 15-03-2014, 15:44 WIB

techopedia.com/definition/2953/mobile-application-mobile-app, 06-03-2014, 21:24 WIB

asep-hs.web.ugm.ac.id, 12-03-2014, 22:18 WIB

smashingmagazine.com, 13-03-2014, 14:09 WIB

3.bp.blogspot.com/-o3a0zppfaco/kerucut+dale.com, 09-03-2014, 22:13 WIB

http://repository.upi.edu/2069/10/T_BIND_1101260_Bibliography.pdf, 29-05-2014, 10:55 WIB

cisco.com/warp/public/10/wwtraining/elearning.html, 29-05-2014, 11:20 WIB