

DAFTAR PUSTAKA

- AL-Qur'anulkarim dan Terjemahanya. 2014. Kementerian Agama RI. Surakarta: Banyuwangor.
- Andinny, Y., dan Lestari, I. 2016. Pengaruh pembelajaran multimedia terhadap hasil belajar matematika. *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika*, 1(2), h. 169-179.
- Awwali, M. R., dan Sulartopo, S. 2015. Media Pembelajaran Desain Grafis Di SMA 1 Kudus Berbasis Multimedia Interaktif. *Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 8(1), h. 19-56.
- David, F.R. 2013. *Strategic Management, Concepts and Cases*, Prentice Hall Boston. Hoboken, New Jersey.
- Labrecque, J. 2016. *Adobe Animate CC: Introduction to Animation and Interactivity*, Adobe MAX, 1st. Apress, Berkeley, California.
- Munir, 2013. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Edisi Pertama. Cetakan Pertama. Alfabeta. Bandung.
- Nurhasanah Y I, Destyany S. 2011. Implementasi model CMIFED pada multimedia interaktif untuk pembelajaran anak usia TK dan playgroup *Informatika*. 2(2), h. 1-12.
- Rahmawati, R., 2018. *Analisis Strategi Pemasaran Produk Indihome*. Skripsi tidak diterbitkan. Bandung: Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Universitas Pasundan.
- Riyanto, R., dan Singgih, S. R. 2015. Pemanfaatan Augmented Reality pada Media Pembelajaran Interaktif Peredaran Planet. *JUITA: Jurnal Informatika*, 3(4), h. 187-25
- Soetam Rizky., 2011, *Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak*. Edisi Pertama. Cetakan Pertama. PT. Prestasi Pustakaraya. Jakarta.
- Sugiyono, 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Edisi Pertama. Cetakan Pertama. Alfabeta. Bandung.