

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarita Henny Maryati, 2015. Pengembangan Mutlimedia Pembelajaran Interaktif Materi Berhitung untuk Anak Kelompok A TK Teruna Bangsa. *Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Edisi 5 Tahun ke-4 2015*. <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/pgpaud/article/viewFile/333/305>. diakses hari rabu pada tanggal 11 juli 2018
- Comobe Corp Designer, 2015. Teknik Profesional CorelDraw X7. Diakses pada hari jum'at pada tanggal 13 juli 2018
- Fa'uni Arini Mayan, 2014. Permainan Geometri Dapat Meningkatkan Kemampuan Matematika Sederhana Pada Anak Kelompok A Ra Al Islam Kadipiro Sambirejo Sragen Tahun Ajaran 2013-2014. http://eprints.ums.ac.id/30210/16/NASKAH_PUBLIKASI.pdf diakses hari rabu pada tanggal 11 juli 2018
- Faroqi Adam dan Barikly Maula, 2014. Aplikasi Multimedia Interaktif Pembelajaran Membaca, Menulis, Berhitung (Calistung). *Edisi Agustus 2014 Volume VIII No.2*. <http://www.journal.uinsgd.ac.id/index.php/istek/article/viewFile/230/245> diakses hari rabu pada tanggal 11 juli 2018
- Firmantoro Kiki, Anton, Ebron Rikardo Nainggolan, 2016. Animasi Interaktif Pengenalan Hewan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Techo Nusa Mandiri Vol.XIII, No. 2 September 2016*. <http://ejournal.nusamandiri.ac.id/index.php/techno/article/view/309/250>. diakses hari rabu pada tanggal 11 juli 2018
- <http://blogtii.blogspot.com/2014/02/pengenalan-pola-adalah.html> diakses hari selasa pada tanggal 10 juli 2018
- <https://id.wikipedia.org/wiki/Multimedia> diakases hari selasa pada tanggal 10 juli 2018

<https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf> diakses hari hari selasa pada tanggal 10 juli 2018

<https://samiyantoso.wordpress.com/mengajar/desain-multimedia-interaktif/definisi-multimedia-interaktif> diakses hari rabu pada tanggal 11 juli 2018

<https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=2ahUKEwjFk7jMmeLcAhWVfSsKHUNHAScQFjAAegQICRAC&url=http%3A%2F%2Fwww.hukumonline.com%2Fpusatdata%2Fdownloadfile%2Fflt4cf76a9b7b4fe%2Fparent%2Fflt4cf76a10cd483&usg=AOvVaw2mG3w7bnzMiftqwk7a8Lwf> diakses hari selasa pada tanggal 10 Juli 2018

Ichwan K., 2015. Membuat Media Pembelajaran dengan Adobe Flash CS6. Diakses pada hari rabu pada tanggal 11 juli 2018

Irwanto Djon, 2007. Perancangan Object Oriented Software Dengan UML, Andi: Yogyakarta.

Kustiawan Usep, 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini. Diakses hari rabu pada tanggal 11 juli 2018

Sidik dan Nanda Annisa, 2017. Animasi Interaktif Pengetahuan Dasar Bahasa dan Matematika Berbasis Multimedia. *Jurnal Techno Nusa Mandiri Vol.14, No.2 September 2017*. <http://ejournal.nusamandiri.ac.id/ejurnal/index.php/techno/article/view/488/342> diakses hari rabu pada tanggal 11 juli 2018

Sitorus Lamhot, 2015. Algoritma dan Pemrograman. Diakses pada hari sabtu pada tanggal 14 juli 2018

Sulistiyorini Mikha, 2016. Kemampuan Mengenal Bangun Geometri Anak TK Kelompok A Gugus Sido Mukti Kecamatan Mantrijeron Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Edisi 6 Tahun ke-5 2016*. <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/pgpaul/article/view/2538/2178> diakses hari rabu pada tanggal 11 juli 2018