

DAFTAR PUSTAKA

- Absari., Dhiani., dan Andryanto., 2013, *Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Interaktif Sebagai Alat Bantu Belajar Memasak Pada Anak-anak*, Prosiding SENTIA, Universitas Surabaya, Surabaya.
- Avaisto Complexity Matrics, www.aivosto.com/project/help/pm-complexity.html diakses 30 Desember 2015, 19:16.
- Azis, Farid M Ir., 2005, *Object Oriented Programming Dengan PHP5*, Penerbit: PT. Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Binanto, Iwan., 2010, *Multimedia Digital-Dasar Teori dan Pengembangannya*, Penerbit: Andi, Yogyakarta.
- Bahasa China Paling Banyak Digunakan di Dunia, <http://dunia.tempo.co/read/news/2015/05/11/121665385/bahasa-cina-paling-banyak-digunakan-di-dunia> diakses 28 Januari 2016, 16:05.
- Goh, 2009, *Multiplatform E-Learning Systems and Technologies: Mobile Devices for Ubiquitous ICT-Based Education*, Penerbit: Information Science Reference, New York.
- Meier, Dave., 2002, *The Acclarated Learning Hand Book*, Penerbit: Kaifa, Bandung.
- Jogiyanto, HM., 2005, *Analisis dan desain (Sistem informasi: Pendekatan terstruktur teori dan praktik aplikasi bisnis)*, Penerbit: Andi, Yogyakarta.
- Lim, Henny., 2012, *Peranan E-Learning Dalam Peningkatan Minat Dan Proses Pembelajaran Bahasa Mandarin: Studi Kasus Mahasiswa Sastra China Universitas Bina Nusantara*”, *Jurnal Lingua Cultura* (Vol. 1 No. 2 November 2007: 157-167), Universitas Bina Nusantara, Jakarta.
- Mayliana, Esther dan Sofyan, Herminarto., 2012, *Penerapan Accelerated Learning Dengan Pendekatan SAVI Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kompetensi Menggambar Busana*”, *Jurnal Pendidikan Vokasi* (No.1 Vol. 3 Februari 2013), Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.

- Nasution, Muhammad Irwan Padli., 2016, *Strategi Pembelajaran Efektif Berbasis Mobile Learning Pada Sekolah Dasar*, *Jurnal Iqra* (Volume 10 No. 01). Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Indonesia, Medan.
- Prihandi, Mutia., 2015, *Jago Kuasai Bahasa Mandarin*, Penerbit: Pustaka Baru Press, Yogyakarta.
- Pressman, Roger S., 2002, *Rekayasa Perangkat Lunak*, Penerbit: Andi, Yogyakarta.
- Purnamasari, Ayu Widyastuti *et al*, 2014, *Aplikasi M-Learning pada Platform Android*, *Jurnal Merpati* (Vol 2 No. 2 Agustus 2014, Universitas Udayana, Bali).
- Purwanto, Yoga., dan Riadi, Iman., 2013. *Implementasi Multimedia Sebagai Media Pembelajaran (Studi Kasus: Materi Subnetting Pada IPv4)*”, *Jurnal Sarjana Teknik Informatika* (Vol 1 No. 1 Juni 2013), Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta.
- Rijayana, Iwan., dan Susanto, Tri., 2012, *Aplikasi Pembelajaran Bahasa Mandarin. Seminar Nasional Bahasa (B-ICT-B06 9 Mei 2012)*, Universitas Widyatama, Bandung.
- Riyadina, Arista., 2012, *Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Bahasa Mandarin Dasar Menggunakan Macromedia Flash 8. Tugas Akhir Jurusan Teknik Informatika*, Universitas Muhammadiyah, Surakarta.
- Sambodo, Rizki Agung., 2014, *Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning (M-learning) Berbasis Android Untuk Siswa Kelas XI SMA/ MA, Tugas Akhir Jurusan Pendidikan Biologi Fakultas Sains dan Teknologi*, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta.
- Septiawan, Arifin Nur., dan Setiadi, Tedy, 2013, *Aplikasi Pengenalan Huruf Hangeul Berbasis Multimedia Interaktif*, *Jurnal Sarjana Teknik Informatika* (Vol 1 No. 1 Juni 2013), Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta.
- Setyaningsih, 2006, *Teknik Mengolah Gambar dan Foto dengan Adobe Photoshop 9.0 Creative Suite 2*, Penerbit: Salemba Infotek, Jakarta.
- Simanjuntak, Daniel., 2014, *Alat Bantu Pembelajaran Sistem Peredaran Darah Pada Manusia Dengan Pendekatan SAVI Untuk Mendukung Mata Pelajaran Biologi Kelas VIII SMP/ MTs, Tugas Akhir Jurusan Teknik Informatika*, Universitas Katolik Musi Charitas, Palembang.

Sommerville, I., 2003, *Software Engineering (Rekayasa Perangkat Lunak)*, Penerbit: Erlangga, Jakarta.

Suyanto, M., 2004, *Analisis & Desain Aplikasi Multimedia Untuk Pemasaran*, Penerbit: Andi, Yogyakarta.

Wahana Komputer Semarang, 2009, *Pengolahan Audio Digital dengan Adobe Audition 3.0*, Penerbit: Andi Offset, Yogyakarta