

DAFTAR PUSTAKA

- Briggs. L. 1970. **Principles of Constructional Design**. New York. Holt, Rinehart and Winston.
- Cangara. Hafied. 2006. **Pengantar Ilmu Komunikasi**. Edisi 1-7. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Chaeruman. A. Uwes. 2009. **Pembelajaran Interaktif Dengan Memanfaatkan Aneka Sumber Belajar**. Pusat Teknologi Komunikasi Departemen Pendidikan Nasional.
- Gagne, R. M., 1970. *The Conditions of Learning*. New York: CBS College Publishing.
- Gerakan tablet pc nasional bukan impian
(m.detik.com/inet/read/2012/01/04/110512/1806233/319/ada-pabrik-di-indonesia-gerakan-tablet-pc-nasional-bukan-impian.html. Diakses tanggal 9 Februari 2013).
- Konsep dan implementasi kurikulum 2013-Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
(kemdikbud.go.id/kemdikbud/dokumen/PaparanWamendik.pdf. Diakses tanggal 15 Oktober 2014).
- Lucky. 2008. **XML Web Service Aplikasi Dekstop, Internet & Handphone**. Jasakom.
- Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai Media Pembelajaran (www.directory.umm.ac.id/tik/4472.pdf. Diakses tanggal 9 Februari 2013).
- Sabak tablet tahun 50an.
(m.kompasiana.com/post/read/367527/2/sabak-tablet-tahun-50an.html. Diakses tanggal 9 Februari 2013).
- Sadiman. S. Arief, dkk. 2009. **Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya**. Jakarta: Rajawali Press.
- Safaat H. Nazruddin. 2012. **ANDROID : Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC**. Bandung: Informatika.
- Sholiq. 2006. **Pemodelan Sistem Informasi Berorientasi Objek dengan UML**. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Suhender, A., & Gunadi, H. 2002. **Visual Modeling Menggunakan UML dan RATIONAL ROSE**. Bandung: Informatika.

Yusdianto. Andre. 2012. **Rancangan Bangun Aplikasi Interactive Whiteboard untuk Mendukung Pembelajaran Menggunakan Gaming Controller**. Surabaya.

