

DAFTAR PUSTAKA

- Binanto, I. (2010). *Multimedia digital – dasar teori dan pengembangannya*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Herliastari. (2015). Dongeng nusantara berbasis android. *Skripsi*. Purwokerto: STMIK Amikom Purwokerto.
- Indriati, I. (2014). *Aplikasi Pengenalan Cerita Rakyat Di Profensi Jawa Tengah. Naskah Publikasi*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Kurniawan, H. (2013). *Keajaiban mendongeng*. Jakarta: Bhuana Ilmu Populer.
- Madcoms. (2008). *Kreasi manipulasi foto digital dengan adobe photoshop*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Madcoms. (2013). *Pasti bisa!! Belajar sendiri flash pro cs6*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Nugraha, R. C. (2012). *Keefektifan Penerapan Teknik Bercerita Berpasangan Dalam Pembelajaran Apresiasi Dongeng*. Diakses dari http://repository.upi.edu/10729/6/s_ind_0807241_chapter5.pdf pada 11 April 2017 pukul 11.30.
- Priyono, K. (2001). *Terampil mendongeng*. Jakarta: Grasindo.
- Rosyanna, K. (2014). Perancangan dan implementasi aplikasi dongeng mancanegara pada android. *Naskah Publikasi*. Yogyakarta: Universitas Amikom Yogyakarta.
- Sugiono. (2012). *Memahami Penelitian Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sukandarrumidi. (2012). *Metodologi penelitian : petunjuk praktis untuk peneliti pemula*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Supardi, Y. (2015). *Belajar coding android bagi pemula*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Suyanto, M. (2005). *Multimedia alat untuk meningkatkan keunggulan bersaing*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Wahana, K. (2013). *Game interaktif menggunakan adobe flash cs6*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Wahana, K. (2014). *Adobe Audition CS6*. Yogyakarta: Andi Offset.