

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Rosa dan Shalahudin M, *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika, 2014.
- [2] R. Y. Setia, D. Permatasari, dan Wahyuni, “Aplikasi Multimedia Pembelajaran Pendidikan Lingkungan Hidup Tentang Bencana Alam,” *Maj. Ilm. UNIKOM*, vol. 15, no. 1, pp. 47–59, Jul. 2017. (Di akses 17 Juni 2019) <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/jurnal-unikom/article/view/276/242>.
- [3] A. Arianto and Wahyuni, “‘SCOUT LEARNING’ SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN PRAMUKA BERBASIS MULTIMEDIA,” *J. Teknol. dan Inf.*, vol. 1, p. 21, 2018. (Di akses 17 Juni 2019) <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/jati/article/viewFile/755/568>.
- [4] M. Syah, *Psikologi Pendidikan Bandung*. Bandung: Rosda Karya, 2004.
- [5] K. Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual*. Bandung: PT Refika Adiatama, 2013.
- [6] A. Arsyad, *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grafindo Persada, 2011.
- [7] Zuhairini,dkk, *Metode Khusus Pendidikan Agama*. Surabaya: Usaha Nasional. 1983, 2001.
- [9] T. Vaughan, *Multimedia: Making It Work*. New York: McGraw-Hill, 2011.
- [10] Asrumiati, *Adobe Flash CS6*. Yogyakarta: Andi Wahana Komputer, 2013.
- [11] A. Y. Ramadianto, *Membuat Gambar Vector dan Animasi Aktif Dengan Flash Professional 8*. Bandung: Yrama Widya, 2007.
- [12] M. S. Prof. Dr. Hj. Umi Narimawati, Dra., SE., “Metodologi Penelitian,” 2016.
- [13] U. Husein, *Riset pemasaran dan Perilaku Konsumen*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2005.
- [14] J. Sarwono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006.
- [15] R. S. Pressman, *Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi Edisi 7*. Yogyakarta: Andi, 2012.
- [16] R. A.S and M. Shalahudin, *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Modula, 2011.
- [17] A. Nugroho, *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Dengan Metodologi Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika, 2005.