DAFTAR PUSTAKA

[1] Wagiono, Julius Jama (2008). *Teknik Sepeda Motor JILID 2 JILID 3*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Departement Pendidikan Nasional.

[2] Nasir, Moh. (1999). *Metodologi Penelitian*. Jakarta : Ghalia Indonesia.

[3] Pressman, Roger S. (2012), *Software Engineering: A Practitioner's Approach". 7th Edition. McGraw Hill Higher Education.*

[4] Sunarto, Sunaryo. (2008). *Pembelajaran Berbasis Komputer* (PBK). http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/131568300/PEMBELAJARAN%20BERBANTUAN%20KOMPUTER-2.pdf, diakses tanggal 27 September 2014.

[5] Husni Idris. (2008). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbantuan Komputer*. Januari. 51-52. http://jurnaliqro.files.wordpress.com/2008/08/05-husni-48-57-final.pdf. 27 april 2014.

[6] Munir. (2001). "*Aplikasi Multimedia dalam Proses Belajar Mengajar*". UPI Press: Bandung.Sadiman, Arif S.1993.Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan pemanfaatannya. Graffindo Persada: Jakarta.

[7] Ali, Muhammad. (1996). *Guru dalam Proses Belajar Mengajar*. Sinar Baru Algensindo: Bandung.

[8] Arsyad, Azhar. (2003). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali.

[9] Sadiman, Arif S. (1993). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan pemanfaatannya*. Graffindo Persada: Jakarta.

[10] Rusman. (2010). "Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru". Jakarta. Rajawali Pers. PT. Rajagrafindo Persada. Hal: 142. Hal: 145. Hal: 149.

[11] Al-Fatta, Hanif. (2007). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi. Yogyakarta : Andi.

[12] Sugiyono. (2005). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. PT Alfa Beta: Bandung.

[13] Wahana Komputer. (2012). *Beragam Desain Game Edukasi dengan Adobe Flash CS5*. Yogyakarta : Andi.