DAFTAR PUSTAKA

[1] Pressman, R.S. (2010), "*Software Engineering".* Newyork *: A practitioner's approach,68.*

[2] Sunarto, Sunaryo. *Pembelajaran Berbasis Komputer* (PBK). http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/131568300/PEMBELAJARAN%20BERBANTUAN%20KOMPUTER-2.pdf, diakses tanggal 29 September 2014.

[3] 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.

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

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

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

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

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

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

[10] Sugiyono.2005. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. PT Alfa Beta: Bandung.

[11] Wahana Komputer. 2012, *Beragam Desain Game Edukasi dengan Adobe Flash CS5*. Yogyakarta : Andi.