DAFTAR PUSTAKA

[1] H. H. S.T and G. A. S.Sn, The Magic Of Corel Draw, Bandung: Informatika.

[2] A.Arsyad, Media Pembelajaran, Jakarta: Rajawali Pers, 2008.

[3] Putra. Ilham,"Teknologi Pembelajaran Sejarah Melalui Pemanfaatan Multimedia Animasi Interaktif" *Jurnal TEKNOIF* , vol.1, No.2, 2013.

[4] M. Suyanto, Analisis Dan Desain Aplikasi Multimedia Untuk Pemasaran, Yogyakarta: Andi, 2004.

[5] Suyami, "Interaktif Media Pembelajaran Untuk Perawatan Bayi Berbasis Multimedia Di Rumah Sakit" *Jurnal Kesehatan*, p. 17, 2012.

[6] D. Sarwiko, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Macromedia Director MX (Studi Kasus Mata Kuliah Pengolahan Citra Pada Jurusan S1 Sistem Informasi)," p. 12.

[7] W. Komputer, Membuat Game Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS6, Yogyakarta: Andi, 2013.

[8] Nandi, "Penggunaan Multimedia Interaktif Pembelajaran Geografi Di Persekolahan," *GEA Jurusan Pendidikan Geografi* , vol. 6, no. 1, p. 1, 2006.

[9] A.-F. Hanif, Analisis dan Perancangan Sistem Informasi, Yogyakarta: Andi Offset, 2007.

[10] Sugiyono, Metodologi Penelitian Bisnis, Bandung: PT. Alfa Beta, 2008.

[11] S. A. Hadi, Multimedia Interaktif Dengan Flash, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2003.

[12] Departement Kesehatan RI : Manajemen Asfiksia Bayi Baru Lahir Untuk Bidan.(2007). Jakarta.

[13] Steve Mellor dan Marc Balcer, *Executable* UML, Addison-Wesley,2002.

[14] Munawar, Pemodelan Visual dengan UML Ed.I, Yogyakarta: Graha, 2005.

[15] Madcoms, Adobe Photoshop CS6 Untuk Pemula, Yogyakarta: Andi, 2012.

[16] R. S. Pressman., Software Engineering : A Practitioner’s Approach, 7th edition, McGraw Hill Higher Education, 2012.