DAFTAR PUSTAKA

[1] Abbas, Amin M. 2008. *Pedoman Lengkap Gerakan Pramuka*. Surabaya: Halim Jaya.

[2] Sutopo, Ariesto Hadi. 2003. *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu

[3] Dahlan, R. A. 2008. *Pedoman Materi Kursus Pembina Pramuka Mahir Tingkat Dasar*. *Lemdika Gerakan Pramuka* : Purwokerto.

[4] Jaenudin Yusuf, dkk. 2013. *Panduan Wajib Pramuka*. Jakarta: Cmedia

[5] Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Depok: Raja Grafindo Persada.

[6] Rusman. 2010. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta : Rajagrafindo Persada.

[7] N. Safaat . 2011 . *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung : Informatika.

[8] Hernita, 2013. *Android Programing with Eclipse*. Yogyakarta, Semarang : Wahana Komputer Andi.

[9] Ir. Pranto Busono. 2007. *Testing & Implementasi.* Pusat Pengembangan Bahan Ajar UMB

[10] Hermawan Benny, 2004. *Menguasai Java & Object Oriented Programming,*. Yogyakarta : Penerbit ANDI.

[11] Sommerville, Ian. (2011), *Software Engineering*, 9th, Addison Wesley.

[12] Rosa A. S. 2008. *Beta Testing.* Pusat Pengembangan Bahan Ajar UMB.

[13] Madcoms. 2013. *Kupas Tuntas Adobe Flash Professional CS6*. Yogyakarta: Andi Publisher.

[14] Herlambang Ferry, 2007. *Membuat Efek Khusus dengan ActionScript*, Jakarta, Elex Media Komputindo

[15] Maulana Arry, Diginnovac. 2008. *Tip dan Trik Membuat Fitur Game Flash*, Jakarta, Elex Media Komputindo.

[16] Radion, Kristo, Andi. 2012. *Easy Game Programming Using Flash and ActionScript 3.0*. Yogyakarta

[17] Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.

[18] Djaali, 2008. *Skala likert*. Jakarta: PustakaUtama.