DAFTAR PUSTAKA

[1] Bin Ladjamudin Al-Bahra, *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006.

[2] Agung Setiyobudi, *Teknologi Mekanik*.: Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2013.

[3] Prof. Dr. Azhar Arsyad. M.A, *Media Pembelajaran*. Depok: Raja Grafindo, 2013.

[4] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2009.

[5] Rusman, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*.: Rajagrafindo Persada, 2010.

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

[7] Nugroho, *Rational ROse Untuk Pemodelan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika, 2005.

[8] Shalahuddin M S Rosa, *Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung: Informatika, 2013.

[9] Retno Hendrowati, *Perancangan Pengujian Beroriantasi Objek*. Yogyakarta: Andi, 2013.

[10] Madcoms, *Kupas Tuntas Adobe Flash Professional CS6*. Yogyakarta: Andi, 2013.

[11] Irman Maulana, *Pemrograman Game Dengan Actionscript 3.0 Pada Adobe Flash CS6*. Yogyakarta: Andi, 2014.

[12] Jubilee Enterprise, *Tip Dan Trik CorelDraw X6*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2013.