DAFTAR PUSTAKA

[1] Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan, Diklat Guru Bidang Studi Kultur Jaringan Tanaman, Cianjur: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan, 2008.

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

[3] S. Soenarto, "Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Cara Berfikir Terhadap Hasil Belajar Fisika," in *Prosiding Seminar Nasional Penelitian, Pendidikan dan Penerapan MIPA, Fakultas MIPA Universitas Negeri Yogyakarta*, Yogyakarta, 2011.

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

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

[6] G. Pramono, "Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran," in *Bahan Pelatihan TIK Untuk Pendidikan Panduan Bagi Instruktur*, 2008.

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

[8] I. H. S. Ir. Arinto Nugroho, Pedoman Pelaksanaan Teknik Kultur Jaringan Tanaman, Jakarta: Penebar Swadaya, 2004.

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

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

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

[12] Madcoms, Kumpas Tuntas Adobe Flash Professional CS6., Yogyakarta: Andi, 2012.

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

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

[15] M. Drs. Yuyus Suherman, "Pengembangan Media Pembelajaran," in *Diklat Profesi Guru PLB Wilayah X Jawa Barat Bumi Makmur*, Bandung, 2008.

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