DAFTAR PUSTAKA

[1] Nazir M. (1988). *Metode Penelitian.* Jakarta: Ghalia Indonesia.

[2] Pressman, R. S. (2010). *Software Engineering.* Yogyakarta: Andi.

[3] [online] *http://smkn4bdg.sch.id/profil/profilSekolah/sejarah* diakses pada tanggal 29 Maret 2015, 04:03 WIB.

[4] [online] *http://smkn4bdg.sch.id/profil/profilSekolah/visimisi* diakses pada tanggal 29 Maret 2015 , 04:03 WIB.

[5] Prof. Dr. Arsyad azhar, M.A. (2008). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.

[6] Sunarto, Sunaryo. Pembelajaran Berbasis Komputer (PBK). http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/131568300/PEMBELAJARAN%20BERBANTUAN%20KOMPUTER-2.pdf, diakses tanggal 10 Agustus 2015.

[7] B. Warsita. (2008). *Teknologi Pembelajaran : Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

[8] A. Sutopo. (2003). *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

[9] Arsyad, Azhar. (2008). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.

[10] Waryanto nur hadi. (2005). *Modul teknik pembuatan media pembelajarn interaktif dengan macromedia flash*. Yogjakarta: Graha ilmu.

[11] MADCOMS. (2012). *Adobe Photoshop CS6 Untuk Pemula*. Yogyakarta : Andi.

[12] Al-Fatta, Hanif. (2007). *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*. Yogyakarta : Andi Offset.

[13] Prof.Dr. Jogianto H.M, M.B.A., Akt. (1999). *Pengenalan Komputer*. Yogyakarta: Andi Offset.

[14] Sugiyono. (2008). *Metodologi Penelitian Bisnis*. Bandung: PT Alfa Beta.

[15] Pressman, Roger S. (2012). *Software Engineering* : A Practitioner's Approach, 7th edition, McGraw Hill Higher Education.

[16] Ir. Reka rio, sawamura yoshikatsu. (2001). *Teknik reparasi televisi berwarna*. Jakarta: PT. PERTJA.