DAFTAR PUSTAKA

[1] Miles. R, and Hamilton. K., "Learning UML 2.0", 1st ed, California: O'Reilly Media, 2006

[2] Suyanto. M., "Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing", 2nd ed, Yogyakarta: C.V. ANDI OFFSET, 2009

[3] Binanto. I., "Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya", 1st ed, Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET, 2010

[4] Wijaya. Yoga. P, (14 jan 2016), "Pengertian Multimedia Interaktif"[online], 2014, Available: https://yogapermanawijaya.wordpress.com/2014/04/24/pengertian-multimedia-interaktif-2/.

[5] Yahya. Dede, (01 des 2015), "Pengertian Multimedia Interaktif"[online], 2012, Available:http://belajar.dedeyahya.web.id/2012/12/pengertian-multimedia-interaktif.html.

[6] Susilana. R., dan Riyana. C., "Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian", 1st ed, Bandung: CV WAHANA PRIMA, 2009

[7] Slavin, (01 des 2015), "Belajar"[online], 2015, Available: https://id.wikipedia.org/wiki/Belajar

[8] Santrock. John. W., "ADOLESCENCE: Perkembangan Remaja", 6th ed, Jakarta: Erlangga, 2003

[9] Sunyoto. A., "Adobe Flash + XML : Rich Multimedia Application", 1st ed, Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET, 2010

[10] Martin. N, (05 Jan 2016), "Microsoft Visio"[online], 2016, Available: https://id.wikipedia.org/wiki/Microsoft_Visio

[11] Nugroho. Adi., "Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek dengan Metode USDP", 1st ed, Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET, 2010

[12] Nurtantio. P., dan Syarif. M., "Kreasikan Animasimu dengan Adobe Flash dalam Membuat Sistem Multimedia Interaktif", 1st ed, Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET, 2013

[13] Arianto. Asnandar., "*Scout Learning* Sebagai Media Interaktif Pembelajaran Pramuka Berbasis Multimedia", S.Kom., Program Studi Sistem Informasi, UNIKOM, Bandung, 2014