DAFTAR PUSTAKA

[1] Ratnawati. Kania, “Pendidikan Lingkungan Hidup”. Bandung : CV Thurisna

[2] Sudarmi. Sri, dan Waluyo, ”Galeri Pengetahuan Terpadu”, 2rd ed, Bogor: CV Dian, 2008

[3] Hidyatullah. Priyanto, dan Nugroho, Sulistyo P., ”Membuat Mobile Game Edukatif Dengan Flash”, Bandung: Informatika, 2011

[4] Setiawan. Sulhan, “Merancang Aplikasi Flash Secara Optimal”. Bandung: CV Andi Offset, 2007

[5] Darma. JS, dan Ananda, S., ”Buku Pintar Menguasai Multimedia”, Jakarta Selatan: Trans Media, 2009

[6] Sunyoto. A, "Adobe Flash + XML : Rich Multimedia Application". Yogyakarta: Andi Offset, 2010

[7] Shalahuddin, R M, "Rekayasa Perangkat Lunak". Yogyakarta: Informatika, 2013

[8] Rismawan. Bachtiar R, "*SYSTEM DEVELOPMENT LIFE CYCLE*", Teknik Informatika, Universitas Surya, Serpong, 2014.

[9] Yulianto. AA, dan Gartina, I., ”Analisis dan Desain Sistem Informasi”, Bandung: Politeknik Telkom, 2009

[10] Nugroho. EP, dan Ratnasari, K., ”Rekayasa Perangkat Lunak”, Bandung: Politeknik Telkom, 2009

[11] Nugroho. EP, dan Pratondo, A., ”Proyek Sistem Informasi”, Bandung: Politeknik Telkom, 2009

[12] Redaksi Butaru, (23 Februari 2015), “Posisi Indonesia dan Kerentanan terhadap Bencana”, 2015, Available: http://penataanruang.pu.go.id/bulletin/upload/data_artikel/posisi%20indonesia.pdf

[13] Arianto. Asnandar, “SCOUT LEARNING” SEBAGAI MEDIA

INTERAKTIF PEMBELAJARAN PRAMUKA BERBASIS MULTIMEDIA”, S.Kom., Program Studi Sistem Informasi, UNIKOM, Bandung, 2014.

[14] Muhson. Ali, (23 feb 2015), “Teknik Pengumpulan Data”

[online], 2015, Available:

http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pendidikan/Ali%20Muhson,%20S.Pd., M.Pd./03%20Teknik%20Pengumpulan%20Data.pdf

[15] Sugiyono, “Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D”. Bandung:

Alfabeta, 2009