# DAFTAR PUSTAKA


[1] Syamsuri. Istamar, Biologi untuk SMA kelas XI, Malang: Erlangga, 2007.

[2] Fathunio Arthur, zonasiswa. [Online]. www.zonasiswa.com [diakses : 2 Januari 2015].

[3] Suroso Mukti Leksono, Darul Islam, and Muhlisin Sidik, "Pengembangan Pembelajaran Berbantuan Komputer (PBK) untuk SMA Pada Materi Amfibi," *Pembelajaran Berbantuan Komputer*, 2007.

[4] Hendra Jaya, "Pengembangan Laboratorium Virtual untuk Kegiatan Praktikum dan Memfasilitasi Pendidikan Karakter di SMK," *Pengembangan Laboratorium Virtual*, vol. II, 2012.

[5] Ena Marsutji Setia Bakti, Supharmi, and Widha Sunarno, "Pembelajaran Biologi melalui Metode Eksperimen dengan Laboratorium Riil dan Laboratorium Virtuil ditinjau dari Kemampuan Berfikir Kritis dan Gaya Belajar Siswa," *Jurnal Inkuiri*, vol. II, pp. 338-246, 2013.

[6] Rosa A.S and M Shalahudin, Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek. Bandung: Informatika , 2013.

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

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

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

[10] Sudjana. 2005. Metode Statistika. Bandung: Tarsito

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

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