DAFTAR PUSTAKA

[1] Nasir, Moh. (1999). *Metodologi Penelitian*. Jakarta : Ghalia Indonesia.

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

[3] Sunarto, Sunaryo. *Pembelajaran Berbasis Komputer* (PBK). http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/131568300/PEMBELAJARAN%20 BERBANTUAN%20KOMPUTER-2.pdf, diakses tanggal 14 Maret 2015.

[4] Idris, Husni. (2008). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbantuan Komputer*. Januari. 51-52. http://jurnaliqro.files.wordpress.com/2008/08/05-husni-48-57-final.pdf. diakses tanggal 14 Maret 2015.

[5] Munir. (2001). "*Aplikasi Multimedia dalam Proses Belajar Mengajar*". UPI Press: Bandung.Sadiman, Arif S.1993.Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan pemanfaatannya. Graffindo Persada: Jakarta.

[6] Ali, Muhammad. (1996). *Guru dalam Proses Belajar Mengajar*. Sinar Baru Algensindo: Bandung.

[7] Arsyad, Azhar. (2003). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali.

[8] Sadiman, Arif S. (1993).*Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan pemanfaatannya*. Graffindo Persada: Jakarta.

[9] Rusman. (2010). "Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru". Jakarta. Rajawali Pers. PT. Rajagrafindo Persada. Hal: 142. Hal: 145. Hal: 149.

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

[11] Jogiyanto, Hartono. (2005). Analisis dan Desain Sistem Informasi, Edisi III. Yogyakarta: Andi.

[12] Sugiyono.(2005). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. PT Alfa Beta: Bandung.

[13] Wahana Komputer. (2012). *Beragam Desain Game Edukasi dengan Adobe Flash CS5*. Yogyakarta : Andi.