DAFTAR PUSTAKA

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

[2] Direktorat Pembinaan Sekolah Luar Biasa.2006.*Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar untuk SMPLB-C Tunagrahita Ringan*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.

[3] Moh, Amin. 1995. *Ortopedagogik Anak Tunagrahita*. Jakarta : Depdikbud Dirjen Dikti.

[4] Sekolah SLB-C Plus Asih Manunggal.2000.*Profil instansi SLB-C Plus Asih Manunggal*. Bandung.

[5] Efendi, Muhammad. 2006. *Pengantar Psikopedagogik Anak Berkelainan.*FKIP UNS : Surakarta.

[6] Somantri, Tjuju Sutjihati. 2005. *Anak tunagrahita American Association of Mentaly Deficiency (AAMD).* Bandung.

[7] Mumpuniarti. 2000. *Penanganan Anak Tunagrahita (Kajian dari segi pendidikan Sosial Psikologi dan Tindak Lanjut Usia Dewasa.* UNY : Yogyakarta.

[8] Munir. 2001. *Aplikasi multimedia dalam Proses Belajar Mengajar*. Upi Press : Bandung

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

[10] Hamalik, Oemar. 1994. *Media Pendidikan.* Citra Aditya Bakti, Bandung.

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

[12] Darmawan, Deni. 2012. *Inovasi Pendidikan* (*Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online*). Bandung : PT Remaja Rosda Karya.

[13] Hamalik, Oemar.1996.*Sebab-sebab Keterbelakangan Mental*. Bandung : Mitra Grafika.

[14] Munir, Rinaldi. 2007. *Strategi Algoritma.* Departemen Teknik Informatika Institut Teknologi Bandung. Bandung.

[15] Sutopo, Ariesto Hadi. 2003. *Multimedia Interaktif Dengan Flash*. Yogyakarta : Graha Ilmu.

[16] Sigit, dkk. .2008. *Pengembangan Pembelajaran Dengan Menggunakan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Yang Berkualitas.* Laporan Karya Tulis Ilmiah. Semarang.

[17] Aly, Abdullah. 1998. *Ilmu Alamiah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.

[18] Ruseffendi, E. T. 1993. *Pendidikan Matematika 3 Modul 1-5*. Jakarta : Universitas Terbuka

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

[20] Wahana Komputer.2012.*Beragam Desain Game Edukasi dengan Adobe Flash CS5*.Yogyakarta : Andi Offset.

[21] [*online*] http://www.scribd.com/doc/6190582/Action-Script-20, diakses pada tanggal 16 Maret 2013, 08.20 WIB.

[22] Rakhmawati, Dewi. 2008 . *110 Trik Cepat Coreldraw untuk Pemula*. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo.

[23] Sugiyono.2005. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: PT Alfa Beta.

[24] Suyanto, S.T., M.Sc. .2007. *Artificial Intelligence Searching, Reasoning, Planning, and Learning*. Bandung : Informatika.