DAFTAR PUSTAKA

[1] Pressman, R.S. (2010), "*Software Engineering : a practitioner's approach", McGraw-Hill*, New York, 68.

[2] Rusman. 2013. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer.* Bandung : Alfabeta.

[3] Roymond, Ns dan H Simamora. 2008. *Buku Ajar Pendidikan Dalam Keperawatan.* Jakarta : Buku Kedokteran EGC.

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

[5] Arsyad, Azhar. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers

[6] Rachmadi, Bambang N. 2007. *Franchising - Membedah Tawaran Franchise lokal indonesia*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.

[7] Pujiastuti, Sri. 2007. *IPS Terpadu 1A.* Jakarta : ESIS.

[8] Tim pengembang ilmu pendidikan fip-upi. 2007. *Ilmu & Aplikasi Pendidikan.* Bandung : PT Imperial Bhakti Utama.

[9] Zakaria, Effandi. Norazah Mohd Nordin dan Sabri Ahmad. 2007. *Trend Pengajaran & Pembelajaran Matematik.* Kuala Lumpur : PRIN-AD SDN. BHD

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

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

[12] Nandi. *Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam pembelajaran Geografi Di Persekolahan.* Jurnal "GEA" Jurusan Pendidikan Geografi vol. 6 No.1 April 2006.

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

[14] Sugiyono.2008. *Metodologi Penelitian Bisnis*. Bandung: PT Alfa Beta

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

[16] WAHANA KOMPUTER. 2013. *Membuat Game Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS6.* Yogyakarta : Andi.

[17] MADCOMS. 2012. *Kumpas Tuntas Adobe Flash Professional CS6.* Yogyakarta : Andi.

[18] MADCOMS. 2012. *Adobe Photoshop CS6 Untuk Pemula.* Yogyakarta : Andi.

[19] Sunyoto, Andi. 2010. *Adobe Flash + XML = Rich Multimedia Application.* Yogyakarta : Andi.