DAFTAR PUSTAKA

[1] N. Erwanti, "Pentingnya Pengelolaan Laboratorium Sekolah," http://www.diknas-padang.org/mod.php?mod=publisher&op=viewarticle&cid=23&artid=962. [Diakses 3 Oktober 2014].

[2] R. A.S. dan M. Shalahuddin, Rekayasa Perangkat Lunak, Bandung: Informatika, 2013.

[3] Averill M Law, W David Kelton dan W. D. Kelton, Simulation modeling and analysis, McGraw-Hill, 1991.

[4] Rusman, Belajar dan Pelajaran Berbasis Komputer, Bandung: Alfabeta, 2013.

[5] P. Sumardjati, S. Yahya dan A. Mashar, Teknik Pemanfaatan Tenaga Listrik Jilid 1, Departemen Pendidikan Nasional, 2008.

[6] Indra dan Y. , Pemrograman Terstruktur, Yogyakarta: J&J Learning Yogyakarta.

[7] C. Kothari, Research methodology methods and techniques, New Dehli: New Age International, 2004.

[8] ""Blackbox Testing,"," 13 Desember 2010. http://teknologi.kompasiana.com/gadget/2010/12/13/blackbox-testing-324503.html. [Diakses 15 Oktober 2014].

[9] Andi, Membuat Game Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS6, Yogyakarta: Wahana Komputer.

[10] D. Wijaya, Tip & Trik Macromedia Flash 5.0 dengan Action Script, Elex Media Komputindo, 2006.

[11] "Mengenal Bahasa Pemrograman HTML5," http://www.html.web.id/2014/05/mengenal-bahasa-pemograman-html5.html. [Diakses 8 Desember 2014].