Daftar Pustaka

.[1]. Harun Rasyid. 2009. Mansyur & Suranto. *Asesmen Perkembangan Anak Usai Dini.* Yogyakarta : Multi Presindo.

[2]. Ula. S. Shoimatul. 2013. *Revolusi Belajar*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

[3]. R Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

[4]. A.S. Rosa. 2013. Shalahudin M. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung : Informatika.

[5]. Rusman. 2013. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: ALFABETA.

[6]. Muhibbin Syah. 2002. *Psikologi Pendidikan Suatu Pendekatan Baru*. Bandung: Rosdakarya.

[7]. Sigit, dkk. 2008. *Pengembangan Pembelajaran dengan menggunakan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran yang Berkualitas*. Karya Tulis Ilmiah. Universitas Negeri semarang

[8]. Sutopo, A. H. 2003. *Multimedia Interaktif Dengan Flash*. Yogyakarta : Graha Ilmu,

[9]. Kurikulum Bahasa Inggris Untuk Anak. [Online] Mei 22, 2013. [Cited: September 11, 2014.] http:// www.ef.co.id/

[10]. Safaat, N. H. 2012. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika.

[11]. Nugroho Adi. 2007. *Pemrograman JAVA untuk aplikasi Basis Data dengan Teknik XP Menggunakan IDE Eclipse*, Yogyakarta: Andi.

[12]. Sutanta, Edhy. 2011. *Basis Data dalam Tinjauan Konseptual*. Yogyakarta. Andi,

[13]. Akbarul Huda Arif. 2013. *Live Coding* !, Yogyakarta : Andi,

[14]. L. Williams."*Testing Overview and Black Box testing Techniques*", 2006.

[15] Skripsi BABIII A IGNASIUS TRI SUNARNA - 2010.[Online] Di akses: Januari 4, 2014.] http:// eprints.undip.ac.id //

[16] jbptunpaspp-gdl-andinijust-2488-3-babiii.docx.[Online] Di akses: Januari 4, 2014.] http://http://digilib.unpas.ac.id//