DAFTAR PUSTAKA

[1]. Daryanto, 2008. *Pengetahuan Komponen Mobil*, Jakarta: Bumi Aksara.

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

[3]. Pressman, R.S. (2002). *Rekayasa Perangkat Lunak,* Indonesian Translation Copyrigth, Penerbit ANDI and McGraw-Hill Book, Co., Yogyakarta.

[4]. Hidayatullah dan Daswanto Aldi dan Nugroho, 2011, *Membuat Mobile Game Edukatif Dengan Flash,* Bandung: Informatika Bandung.

[5]. Komputer Wahana, 2012, *Membuat Game Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS6,* Bandung: Penerbit Andi.

[6]. Komputer Wahana, 2013, *Adobe Flash CS6,* Bandung: Penerbit Andi.

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

[8]. Noor Juliansyah, 2011. *Metodologi Penelitian,* Jakarta : Kencara Prenada Media Grup.

[9]. S Hermawan Stephanus, 2011. *Mudah Membuat Aplikasi Android*, Yogyakarta: Andi.

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

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