`

DAFTAR PUSTAKA

[1] SMK BINABANGSA 2006, Surade Jampangkulon

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

[3] Juhaeri, 2012, Pengantar Multimedia untuk Media Pembelajaran. http://ilmukomputer.org/wp-content/uploads/2012/10/juhaeri-Pengantar-Multimedia-Untuk-Media-Pembelajaran.pdf, diakses tanggal 27 September 2013.

[4] Pudjo, Prabowo Widodo Herlawati. Menggunakan UML, Informatika Bandung. Bandung, 2011.

[5] Adobe Flash CS5 Madcom. 2013. Adobe Flash CS6. Yogyakarta: Andi.

[6] Adobe Action Script Madcom. 2013. Adobe Flash CS6. Yogyakarta: Andi.

[7] Pranowo, Galih (2010), 3D Studio Max 2010 Dasar dan Aplikasi, Andi, Yogyakarta.

[8] Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. http://hukor.kemdikbud.go.id/asbodoku/media/peruu/permen_tahun2013_nomor87.pdf, diaksestanggal 10 Juni 2014.

[9] Sunarto, Sunaryo, Pembelajaran Berbasis Komputer (PBK). http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/131568300/PEMBELAJARAN%20BERBANTUAN%20KOMPUTER-2.pdf, diakses tanggal 27 September 2013.

[10] Arsyad, Azhar, 2003, Media Pembelajaran, Rajawali, Jakarta.

[11] Buku Pelatihan Mekananik, AHM motor.