# DAFTAR PUSTAKA

[1] Al-Fatta, Hanif. 2007. “Analisis dan Perancangan Sistem Informasi”. Yogyakarta: Andi Offset.

[2] Azhar Arsyad, Media Pembelajran, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2000) h. 2

[2] Azhar Arsyad, Media Pembelajran, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2000) h. 3

[2] Azhar Arsyad, Media Pembelajaran, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2000) h. 4

[2] Azhar Arsyad, Media Pembelajaran, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2000) h. 15

[2] Azhar Arsyad, Media Pembelajaran. (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2007), h.27

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

[4] Arief S. Sadiman, et al. Media Pendidikan, (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 2007), hal. 84

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

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

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

[8] Sudirman, FISIKA. ERLANGGA 2013

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

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

[11]D.Wijaya,"MemahamiActionScript,"
http://www.master.web.id/mwmag/issue/01/\content/tutorial-actionscript-1/tutorial-actionscript-1.html.

[12] M. Fathir Natshir, “Cara Menghitung Likert”,
https://fathirphoto.wordpress.com/2013/09/24/cara-menghitung-skala-likert/