DAFTAR PUSTAKA

[1] Husada, B. 2013. *Ilmu resep teori.* Jakarta: Deparemen kesehatan RI.

[2] S.A, Hadi. 2003. *Multimedia interaktif dengan flash.* Yogyakarta: Graha Ilmu.

[3] Wena, M. 2011. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer.* Jakarta: Bumi Aksara.

[4] A, A. 2008. Dalam *Media Pembelajaran.* Jakarta: Rajawali Pers.

[5] Nandi. 2006. Pembangunan Multimedia Interaktif Pembelajaran Geografi Di Sekolahan. *GEA Jurusan Pendidikan Geografi, 6*, 1.

[6] Rosa A.S.M.Shalahuddin. 2015. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek.* Bandung: Informatika.

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

[8] Komputer, W. 2013. *Membuat Game Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS6.* Yogyakarta: Andi.

[9] Musamin. *Definisi HediSQL* [Online]. Available: http://www.musaamin.web.id/manajemen-database-mysql-dengan heidisql/. Waktu akses: 8 Maret 2016

[10] Downloadastro**.** *Defiinisi Cubase*. [Online]. Available: http://www.cubase.id.downloadastro.com. Waktu akses: 8 Maret 2016

[11] Yudhanto, Y. 2005. Macromedia Dreamweaver Bagi Pemula.Bandung: HarisFC.

[12] Winarto, H. 2009, Mei. Pemanfaatan XAMPP Sebagai Web, Database dan FTP Server di Sekolah. hal. 18.