DAFTAR PUSTAKA

Al-fatta, H. (2007) *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*, Yogyakarta: Andy Offset.

Andang, I. (2006) *Education Games (Menjadi cerdas dan ceria dengan permainan edukatif)*, Pilar Media.

Andriana, A.D. (2013) 'Perangkat Lunak Untuk Membuka Aplikasi pada Komputer Dengan Perintah Suara Menggunakan Metode Mel Frequency Cepstrum Coefficients', *Komputa*, vol. 2, Maret.

Elst, P., Jacobs, S. and Yard, T. (n.d) *Object-Oriented ActionScript 3.0*, friendsof.

Hamalik, O. (2003) *Media Pendidikan*, Bandung: PT.Cipta Adiya Bakti.

Hidayatullah, P..A.M.A..&.R.Z. (2011) *Animasi Pendidikan Menggunakan Flash*, Bandung: Informatika.

http://www.conceptispuzzles.com, [Online], Available: http://www.conceptispuzzles.com/index.aspx?uri=puzzle/skyscrapers [14 Nov 2015].

Khovanova, T. (2013) 'Skyscraper Numbers', *Journal of Integer Sequences*, vol. 16 Article 13.7.2.

Komputer, W. (2015) *Adobe Audition CS6*, Andi Publisher.

Leksono, A. (2009) *Algoritma Ant Colony Optimization (ACO) Untuk Menyelesaikan Traveling Salesman Problem (TSP)*, Semarang: Universitas Dipenegoro.

Madcoms (2013) *Adobe Illustrator CS6*, Andi Publisher.

Mikael Sugianto, S. (2007) *Microsoft Visio 2007 : Membuat Beragam Desain Diagram dan Flowchart*, Salemba Infotek.

Nazir, M. (1988) *Metode Penelitian*, Jakarta: Ghalia Indonesia.

Nursadi, C. (2014) *Analisis Perbandingan Algoritma Ant Colony Optimization System Dengan Algoritma Genetika Untuk Mencari Langkah Optimal Dalam Penyelesaian Permainan Sudoku*, Bandung: Universitas Komputer Indonesia.

P. Elst, S.J.d.T.Y. (2006) *Object-Oriented ActionScript 3.0*, friendsof.

Pressman, R.S. (2012) *"Software Engineering : A Practitioner's Approach" 7th edition*, McGraw Hill Higher Education.

Pressmann, R.S. (2001) *Software Engineering: A Practitioner's Approach*, McGraw Hill.

PT.C59 (n.d) *Company Profile PT.C59*, Bandung.

Risal, E.D.d.L. (2011) *Pemrograman Berorientasi Objek C# Yang Susah jadi Mudah*, Bandung: Informatika Bandung.

Rosa, S.S.M. (2013) *"Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek"*, Bandung: Penerbit Informatika.

Rusman (2010) *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Jakarta: Rajawali Pers.

Shalahudin, M. and Sukamto, R.A. (2013) *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*, Bandung: Informatika.

Situmorang, A. (2008) *Ekonomi*, Jakarta: ESIS.

Sukamto, R.A. and Shalahudin, M. (2011) *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek)*, Bandung: Modula.

Sutopo, H. (2003) *Multimedia Interaktif dan Flash*, Yogyakarta: PT.Graha Ilmu.

Suyanto (2007) *Artificial Intelligence*, Bandung: Informatika.

Wahono (2007) *Multimedia Technology*.

Zakaria, E. (2007) *Trend Pengajaran & Pembelajaran Matematik*, Kuala Lumpur: PRIN-AD SDN. BHD.