DAFTAR PUSTAKA

[1] Susilo, Juliati.,Mulyadi, Asep., Utami, Rina.,2008, Pertolongan Pertama Palang Merah Remaja Tingkat Wira, Jakarta.

[2] Susilo, Juliati,.dkk,.(2008). Mengenal Gerakan Palang Merah dan Bulan Sabit Merah Internasional. Jakarta: Palang Merah Indonesia Pusat.

[3] Mohamad Aspullah. Pembangunan Game Edukasi Palang Merah Remaja Berbasis Desktop. Jurnal Teknik Informatika.

[4] Djamarah, S. B., dan Zain, A. Strategi Belajar Mengajar (Edisi Revisi). Jakarta: Rineka Cipta.

[5] Pranowo, Galih. (2011), Kreasi Animasi Interaktif dengan Action Script 3.0 pada Flash CS5, Yogyakarta: Andi.

[6] Hadi, A., & Sutopo. (2003). Multimedia Interaktif dan Flash. Yogyakarta: PT Graha Ilmu.

[7] Robin, dan Linda. Perkembangan Multimedia dan CD Interaktif. 2001.

[8] Azhar Arsyad, Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011.

[9] N. Safaat. Android: Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone Dan Tablet PC Berbasis Android. Bandung: Informatika, 2015.Robin, dan Linda. *Perkembangan Multimedia dan CD Interaktif.* 2001.

[10] Turban, E. *Decision Support Systems And Intelligent Systems Jilid 2 Ed.7*. Yogyakarta: Andi Publisher, 2005.

[11] B. Raharjo. Belajar Otodidak MYSQL (Teknik Pembuatan dan Pengelolaan Database), vol. 1. Bandung: Informatika, 2015.

[12] B. Hariyanto. Rekayasa Sistem Berorientasi Objek. Bandung: Informatika, 2004.

[13] Irman Maulana. Pemrograman Action Script 3.0 Pada Adobe Flash CS6. Yogyakarta: Andi, 2014.

[14] Komputer, Wahana. Beragam Desain Game Edukasi dengan Adobe Flash CS6. Yogyakarta: Andi Offset, 2012.

[15] Pranowo, Galih. Kreasi Animasi Interaktif dengan actionScript 3.0 pada flash CS6. Yogyakarta: ANDI, 2011.

[16] Huda, Alamul S.T, Membuat Desain Dengan Adobe Photoshop CS (Untuk Pemula). Semarang: M2S IKAPI, 2005.

[17] Moh. Nazir, P. Metode Penelitian. Bogor: Ghalia Indonesia, 2011.

[18] Sugiyono. Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods). Bandung: Alfabeta, 2014.

[19] Djaali. Skala likert. Jakarta: PustakaUtama, 2008.