DAFTAR PUSTAKA

[1] S. Rosa. A dan Shalahuddin. M, "Rekayasa Perangkat Lunak Tersetruktur dan Objek", Bandung: Informatika, 2016.

[2] KEMENDIKBUD, PERMENDIKBUD RI Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 PAUD. Jakarta, 2015.

[3] Anjani. A. Tri, (09 Mar 2017) "Studi Kasus Tentang Konsentrasi Belajar Pada Anak ADHD Di Sdit At-Taqwa Surabaya Dan Sdn V Babatan" [online], 2012, Available: jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/article/4835/13/article.pdf.

[4] Al-Azis. B. Alam, (24 Mar 2017) "Aplikasi Multimedia Interaktif Pembelajaran Calistung (Membaca, Menulis, Berhitung) Sebagai Media Tambahan Untuk Paud Di TK-Al-Hambra Bandung" [online], 2010, Available: http://elib.unikom.ac.id/gdl.php?mod=browse&op=read&id=jbptunikompp-gdl-bakhrulala-23011.

[5] Rachman. A. Rouf, (24 Mar 2017) "Aplikasi Pengenalan Matematika Dasar Untuk Anak Usia Dini Berbasis Multimedia" [online], 2016, Available: http://elib.unikom.ac.id/gdl.php?mod=browse&op=read&id=jbptunikompp-gdl-alroufrach-34547.

[6] Andriati. Maya, (24 Mar 2017) "Perancangan Aplikasi Edukasi Game Bahasa Inggris Untuk Anak Usia 3-7 Tahun Berbasis Flash Multimedia Di TK Bunda Asuh Nanda" [online], 2012, Available: http://elib.unikom.ac.id/gdl.php?mod=browse&op=read&id=jbptunikompp-gdl-mayaandria-28884.

[7] Maulana. Irman, "Pemograman Game Dengan Design Actionscript 3.0 Pada Adobe Flash CS6", Yogyakarta: C.V Andi Offset, 2014.