DAFTAR PUSTAKA

[1] Soemarwoto Idjah. *Biologi Umum I.* Jakarta : Gramedia. 1980.

[2] Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT.Raja Grafindo Persada. 2007.

[3] Sutopo, Ariesto Hadi.*Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu. 2003.

[4] Sanjaya Wina. *Kurikulum dan Pembelajran.* Jakarta : KENCANA. 2011

[5] Maryani Dwi. *Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bangun Ruang Matematika* . Universitas Surakarta. 2014.

[6] Object Oriented Programing. http://www.proweb.co.id/articles/web_application/oop_adalah. (diakses pada : mei 2017)

[7] Riyadi Agus, dkk. *Modul Praktikum Rekayasa Perangkat Lunak.* Software Engineering Laboratory. 2004.

[8] Client Server. http://artikel-az.com/pengertian-client-server. (diakses pada : mei 2017)

[9] Pengertian Database. http://www.termasmedia.com/lainnya/software/69-pengertian-database. (diakses pada : mei 2017)

[10] MySQL Tutorial. http://mysql.phi-integration. (daikses pada : juni 2017)

[11] Saputro Ardy. *Mudah Membuat Game Adventure Adobe Flash CS 6 Action Script 3.0* . Yogyakarta : ANDI. 2016.

[12] Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung : ALFABETA.2009.

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