

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Rangga Vilothra, Sri Setyaningsih, Tjut Awaliyah Z (2013). Game Edukasi Matemaika Tingkat Sekaolah Dasar Menggunakan Adobe Flash CS4 Profesional.
- [2] Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- [3] Rachmiazasi, Isnarto, Sukestiyarno. 2012. *Keefektifan Pembelajaran Matematika Dengan Cooperative Learning "Thipas" Dikemas Dalam CD Interaktif Pada Materi Pecahan Kelas IV. UJRME*, 1(1): 58-64
- [4] P. L. Ekawati dan A. Z. Falani, "Pemanfaatan Teknologi Game Untuk Pembelajaran Mengenal Ragam Budaya Indonesia Berbasis Android," *Jurnal Link Vol. 22*, pp. 5-30, 2015.
- [5] Johannes Eduard, Rancang bangun game edukasi pembelajaran matematika menggunakan adobe flash cs3 studi kasus SD Negeri 65 Pangkalpinang
- [6] Galih Pradipta (2013). Perancangan game edukasi "ROW THE AUTOMOTIVE" menggunakan Adobe Flash CS5
- [7] Maulana Magribi, Pengembangan media pembelajaran berbasis adobe flash pada materi hidrosfer kelas x SMA Kedung Wungu Pekalongan 2013/2014
- [8] Elsom-Cook Mark. *Principles of Interactive Multimedia* Boston: McGraw-Hill, 2005
- [9] Hofstetter Fred Thomas. *Multimedia Literacy* Boston: McGraw-Hill, 2001
- [10] Madcoms. *Panduan Lengkap Adobe Flash CS3 Profesional*. Yogyakarta: Andi Publisher, 2014
- [11] S.Pressman, Roger, Ph.D(2012). *Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisis*.Yogjakarta: Andi dan McGraw.
- [12] Dharwiyanti, Sri(2003).*Pengantar Unified Modeling Language (UML)*. <http://www.ilmukomputer.com>.
- [13] Jasson. 2009. Role Playing Game (RPG) Maker. Yogyakarta : Andi Offset.
- [14] Eka Jatnika, 2014. implementasi penggunaan media pembelajaran berbasis perangkat lunak adobe flash pada pembelajaran merakit rangkaian control motor.

- [15] Y. B. Utomo, Herlawati dan E. G. Sihombing, “Animasi Interaktif Pengenalan Pakaian Adat Tradisional Pada SMP PGRI Bekasi,” *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI*, p. 116, 2015.
- [16] Nurasih, “Perencanaan Pengembangan Sistem Informasi Pembayaran Uang Kuliah dengan Metode SDLC Waterfall,” *Jurnal Teknologi dan Rekayasa*, p. 73, 2014.