

DAFTAR PUSTAKA

Prof. Dr. Munir, M.IT. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta, 2012.

Radion, Kristo, S.ST. *Easy Game Programming Using Flash and ActionScript 3.0*. Yogyakarta : Andi, 2012.

Rizky, Soetam. *Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak*. Jakarta : Prestasi Pustaka, 2011.

S.Pressman, Roger, Ph.D. *Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisis*. Jogjakarta : Andi dan McGraw-Hill Book Co, 2002.

S.Winataputra, Udin, dkk. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Universitas Terbuka, 2007.

Wikipedia. <http://id.wikipedia.org/wiki/Pembelajaran>. Diakses pada tanggal 18 April 2013.

Dana S. Kusuma. *Model UML Pada Rational Unified Process*. Bandung : Lab RPL STT Telkom, 2003