

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulloh, Rohi, 2014, *Be Creative with HTML5 Canvas*, PT Elex Media Komputindo, Jakarta
- Tim Bina Karya Guru, 2013, *Terampil Berhitung Matematika Jilid 4 Berdasarkan kurikulum 2013*, PT Gelora Aksara Pratama
- Munawar, 2005, *Pemodelan Visual dengan UML edisi I*, Graha Ilmu, Yogyakarta
- Sutopo, Ariesto Hadi. (2003). *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Graha Ilmu. Yogyakarta; <http://iwanbinanto.com/>
- Sutabri, Tata., 2012, *Analisis Sistem Informasi*, CV ANDI OFFSET, Yogyakarta.
- Sumantoro dkk, 2007, *Silabus Berbasis Kompetensi Sains, Pengetahuan Sosial, Matematika, Bahasa Indonesia* untuk kelas 1 sekolah dasar. Kansius (Anggota IKAPI), Yogyakarta
- Susilana, Rudi, Riyana, Cepi, *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan penilaian*, CV WACANA PRIMA, Bandung.
- STMIK Teknokrat, 2011, *Petunjuk Penulisan Laporan Akhir Studi dan Skripsi*, Bandar Lampung, Teknokrat.