

DAFTAR PUSTAKA

- _____. (2009). *Awan*. <http://warungflash.com/2009/07/awan/>. Diakses tanggal 27 September 2014, jam 09.00 WIB.
- _____. (2009). *Life Bar*. <http://warungflash.com/2009/03/life-bar/>. Diakses tanggal 3 Oktober 2014, jam 10.00 WIB.
- _____. (2009). *Ular Tangga Player vs Player*.
<http://warungflash.com/2009/05/ular-tangga-player-vs-player/>. Diakses tanggal 7 September 2014, jam 10.00 WIB.
- _____. (2010). *Ular Tangga Player vs Komputer*.
<http://warungflash.com/2010/10/ular-tangga-player-vs-komputer/>. Diakses tanggal 22 September 2014, jam 14.15 WIB. Diakses tanggal 11 September 2014, jam 10.00 WIB.
- Aan Yulianto. (2014). *Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Mahasiswa Berprestasi di Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Yogyakarta dengan Metode AHP dan TOPSIS*. Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta.
- Agarwal, BB, Tayal, S.P & Gupta, M. (2010). *Software Engineering and Testing*. Massachusetts: Jones and Bartlett Publishers.
- Amal Jamaludin. (2010). *Macromedia Flash 8 Professional*.
<http://makalahnyafikri.files.wordpress.com/2012/10/44381280-macromedia-flash-8-professional-tutorial.pdf>. Diakses tanggal 3 Oktober 2014, jam 13.00 WIB.
- Antonius Rachmat & Alphone Roswanto. (2005). *Pengantar Multimedia*.
<http://lecturer.ukdw.ac.id/anton/download/multimedia1.pdf>. Diakses tanggal 6 Desember 2014, jam 10.30 WIB.
- Aruna Sachi Kayana. (2013). *Pengertian Komputer, Definisi Komputer Menurut Para Ahli*. <http://arunasachikayana.blogspot.com/2013/01/pengertian-komputer-definisi-komputer.html>. Diakses tanggal 24 Februari 2015, jam 09.45 WIB.
- Asep Wahyudin. (2012). *Sistem Informasi : Media Pembelajaran dan CAI*.
http://file.upi.edu/Direktori/FPMIPA/PRODI_ILMU_KOMPUTER/197112232006041-ASEP_WAHYUDIN/SIP--Media%20PEmbelajaran.pdf. Diakses tanggal 6 Desember 2014, jam 10.00 WIB.
- Bambang Adriyanto. (2010). *Pembuatan Animasi dengan Macromedia Flash 8*.
<http://rupayani.files.wordpress.com/2011/11/pembuatan-animasi-dengan->

macro-media-flash-8.pdf. Diakses tanggal 27 Oktober 2014, jam 10.00 WIB.

Jusuf Djajadisastra. (1982). *Metode-Metode Mengajar*. Bandung: Angkasa.

Fadillah Hasanah. (2013). *Permainan Tradisional*.
<http://fadillahz.blogspot.com/2013/05/permainan-tradisional.html>.
Diakses tanggal 26 Februari 2015, jam 09.00 WIB.

Irwan Kusdinar & Zikri. (2009). *Pintar Bermatematika untuk SD/MI Kelas 2*.
<http://bse.kemdikbud.go.id/buku/details/20090904000711>. Diakses tanggal
12 September 2014, jam 09.30 WIB.

Lira Oktatilova Primaria. (2008). *Pengenalan Angka dengan Menggunakan Permainan Numeric Ball*. Skripsi. UNY.

Nastiti. (2012). *Sistem Informasi Transaksi Di LIMUNY Lounge*. Skripsi.
Universitas Negeri Yogyakarta.

Nur Hadi Waryanto. (2010). *Tutorial Komputer Multimedia (Macromedia Flash dan Ispring)*.
<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/Handout%20Komputer%20Multimedia.pdf>. Diakses tanggal 27 Oktober 2014, jam 10.00 WIB.

Roestiyah. (2001). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Ryan Rakasiwi Ardianto. (2011). *State Transition Diagram*. <http://soft-to-engine.blogspot.com/2011/09/state-transition-diagram-std.html>. Diakses tanggal 1 Februari 2015, jam 10.00 WIB.

Sagala, S. (2003). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Surabaya: Alfabeta.

Thoiqus Samih. (2014). *Cara Membuat Game Berhitung Macromedia Flash*.
<http://thoiqus.blogspot.com/2014/01/cara-membuat-game-berhitung-macromedia.html>. Diakses tanggal 15 September 2014, jam 11.35 WIB.

Y. Putri & H. Siregar. (2009). *Matematika untuk Siswa SD/MI Kelas III*.
<http://bse.kemdikbud.go.id/buku/details/20090903230959>. Diakses tanggal
12 September 2014, jam 09.00 WIB.