

DAFTAR PUSTAKA

- Andi, 2004, *Berkreasi Animasi dengan Macromedia Flash MX Profesional 2004*, edisi 1, CV ANDI OFFSET, Yogyakarta
- Definisi mengajar, <http://mitanggel.blogspot.com/2009/09/pengertian-mengajar.html> 13 maret 2011 jam 3.45.
- Flowchart , <http://www.akhlakislam.com/muslim/pengertian-flowchart-menurut-jogiyanto.htm> 13 maret 2011 jam 3.57.
- Gunadi, H, dan Suhendar., 2002 *Visual Modelling Menggunakan UML dan Rational Rose*. Informatika. Bandung.
- Hudgins, 1982, Hakekat belajar, <http://edukasi.kompasiana.com/2010/11/06/apa-itu-teori-belajar/> , 13 maret 2011 jam 3.30.
- Ladjamuddin, 2006, definisi perangkat lunak <http://elib.unikom.ac.id/download.php?id=82710> 13 maret 2011 jam 3.21.
- Rahman.A, 2007, Media Pembelajaran Aksara Jawa, <http://digilib.unnes.ac.id/gsd/cgi-bin/library> , 13 maret 2011 jam 3.36.
- Sneiderman, 2003, 8 aturan untuk merancang sistem interaksi manusia dan komputer yang baik, <http://iwanbinanto.wordpress.com/2008/07/21/8-aturan-emas-desain-user-interface/> , 13 maret 2011 jam 3.26.
- Tiyani, L, 2008, *Hubungan Layanan Orientasi Terhadap Kesiapan Siswa Kelas VI Dalam Menghadapi Ujian Akhir Sekolah Berstandart Nasional*, FKIP, UMK.
- Wicaksono. M.Y, 2010, *Program Bantu Pembelajaran Bangun Ruang dan Bidang Datar Untuk Siswa Sekolah Dasar*, Fakultas Teknik. Universitas Muria Kudus.