

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Affila, T. 2010, “*Analisis dan Perancangan Berbasis Multimedia Sebagai Pengenalan Bangun Ruang Pada Taman Bermain dan Taman Kanak-Kanak Ceria Yogyakarta*”, Skripsi, STMIK AMIKOM, Yogyakarta.
- [2] Bonaventura, P.S. 2012, “*Analisis dan Pembuatan Game Ular Tangga Interaktif untuk Pembelajaran Matematika dengan Adobe Flash CS3*”, Skripsi, STMIK AMIKOM, Yogyakarta.
- [3] Eko, P. 2013, “*Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Andromath Berbasis Android*”, Skripsi, STMIK AMIKOM, Yogyakarta.
- [4] Agus, S. 2008, “*Mengenal Bangun Ruang dan Sifat-Sifatnya di Sekolah Dasar*”, Buku, Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Matematika, Yogyakarta.
- [5] Nikodemus, WK. 2010, “*Rekayasa Perangkat Lunak*”, Buku, Andi Offset, Yogyakarta.
- [6] Setiawan, I. 2006, “*Perancangan Software Embedded System Berbasis FSM*”, Jurnal, UNDIP, Semarang.
<http://www.elektro.undip.ac.id/iwan/Perancangan%20Software%20Embedded%20System%20Berbasis%20FSM.pdf>
- [7] Hernita P. 2012, “*Beragam Desain Game Edukasi dengan Adobe Flash CS5*”, Buku, Andi Offset, Yogyakarta.
- [8] Leo, A. 2012, “*Pasti Bisa!! Belajar Sendiri: Adobe Flash Pro CS5*”, Buku, Andi Offset, Yogyakarta.
- [9] Mulyadi, S.T. 2010, “*Membuat Aplikasi Untuk Android*”, Buku, Multimedia Center Publishing, Yogyakarta.