

DAFTAR PUSTAKA

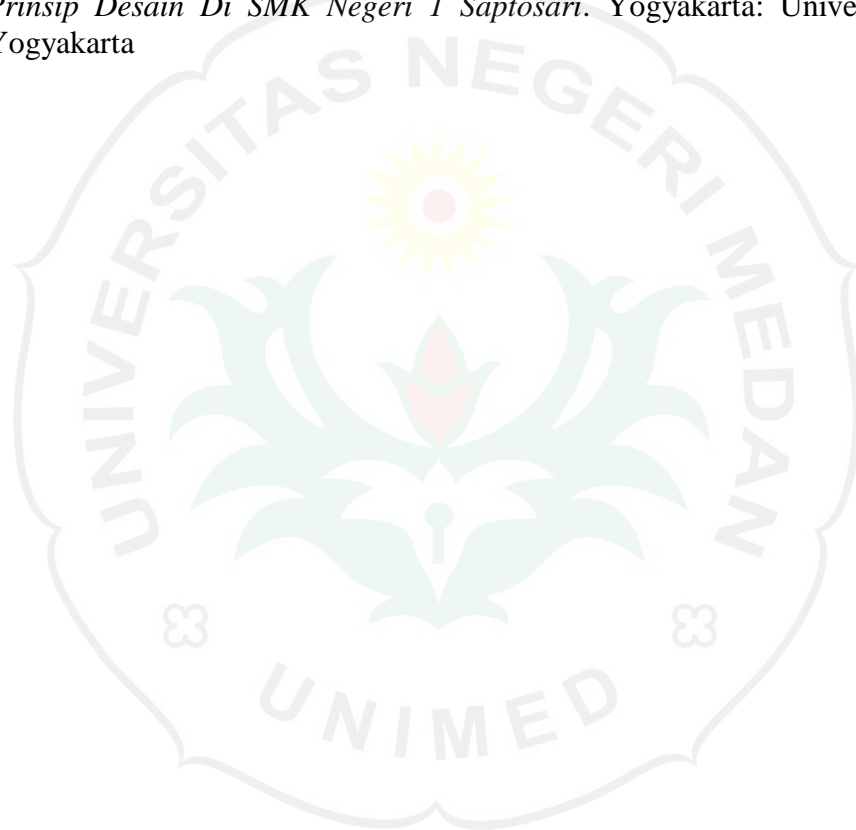
- Anggraeni, Nurul. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash Cs5 Untuk SMK Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran Pada Kompetensi Dasar Menguraikan Sistem Informasi Manajemen*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Acker dkk (Mei 2012). *Flah Over : Automated Discovery of Cross-site Scripting Vulnerabilities in Rich Internet Application*
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arifin, Zainal. 2012. *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Bastian Anshory. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash Pada Kompetensi Sistem Rem Siswa Kelas XI TKR SMK Ma'arif 1 Wates*. Yogyakarta: UNY
- Bahri, Syaiful. 2019. *Pengantar Akuntansi Berdasarkan SAK ETAP dan IFRS*. Jakarta: Erlangga
- Busiri, Mokhammad. dan Suparji. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Adobe Flash CS6 Pada Mata Diklat Rencana Anggaran Biaya (RAB) Di SMK Negeri 2 Surabaya* Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan 5 : 81 – 91 : 81 – 91.
- Darmawan, Deni. 2012. *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Karo, Rasyid, I. dan Rohani. (Januari 2018). *Manfaat Media Dalam Pembelajaran* 8 : 91 – 96 : 81 – 91.
- Lailiyah dan Rohayati (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash CS6 Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang Kelas X-Ak SMK Muhammadiyah 1 Taman*. 5 : 03 : 01 – 07 Surabaya: Universitas Negeri Surabaya
- Lubis, Effi Aswita. 2015. *Strategi Belajar Mengajar* Medan : Perdana Publishing
- Madcoms. (2012). *Adobe Flash CS3*. Yogyakarta: Andi
- Macdoms. (2012). *Kupas Tuntas Adobe Flash Professional CS6*. Yogyakarta: Andi
- Maryani, Dwi (2014). *Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bangun Ruang Matematika* (Journal Speed) 6 : 02 : 18
- Mudlofir dan Rusydiyah. 2016. *Desain Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran : Sebuah Pendekatan Baru* Jakarta: Referensi.
- Molenda, Michael (2003). *In Search of Elusive ADDIE* 1 – 4.
- Musfiqon, 2011. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT Prestasi Pustakarya.
- Mustafidah et. al (2018), *Development of Natural Science Learning Media in Primary School Using Flash Applications to Increase Student's Achievement*. 8 : 03 : 1 – 8
- Paseleng. Mila, C. dan Arfiyani . Rizki. (Mei 2015). *Pengimplementasian Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*. 5 : 02 : 131 – 149
- Puspitasari, Dian. (2018). *Akuntansi Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Pratomo (2018). *Penggunaan Adobe Flash di Dunia Kurang dari 5 Persen*. (diakses Selasa, 24 April 2018 Pukul 08.11 Wib)
- Rahayu (2018) *pengembangan media pembelajaran dengan aplikasi Adobe Flash CS5 Berbentuk Permainan Adukatif Tebak Kata Akuntansi (BAKAT) Untuk Mata Pelajaran Akuntansi Dasar Kelas X SMK YPKK 2 Sleman Tahun Ajaran 2017/2018*
- Rudianto. 2012. *Pengantar Akuntansi*. Jakarta: Erlangga
- Sanjaya, Wina. 2011. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Sadiman, Arif. dkk. (2010). *Media Pendidikan dan Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Shah, Iqbal. Dan Khan . Muhammad (Mei 2015). *Impact of Multimedia-aided Teaching on Students' Academic Achievement and Attitude at Elementary Level*. Journal of Education 5 : 05 : 350 – 360.
- Sipahutar, Wahfi. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Interaktif Pada Materi Persamaan Dasar Akuntansi Siswa Kelas X AK SMK PABA BINJAI*.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta
- Sulistiani. Ontik, D. dan Purnamasari. Nurna, L. (Agustus 2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Flash Pada Materi Microsoft Excel Di SMAN 1 Tulungagung*. Jurnal of Education and Information (JOEICT) 9 : 02 : 95 – 105.
- Sutopo, A. H. (2003). *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sutopo . Hadi, (Februari 2013). *Mobile Multimedia Development : Flash Mobile Game with MySQL* . journal of computer and Engineering, 3 : 05 : 349 – 360.
- Unaisah. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Materi Prinsip Desain Di SMK Negeri 1 Saptosari*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Wibawanto, Wandah. 2017. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jawa Timur.

Wardhana, Kusuma. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Aplikasi Adobe Flash Cs4 Profesional Berbentuk Game Pendidikan Ular Tangga Pintar Untuk Mata Pelajaran Pengantar Akuntansi Dan Keuangan Kelas Xi Smkn 2 Purworejo*.

Unaisah. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Materi Prinsip Desain Di SMK Negeri 1 Saptosari*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta



THE
Character Building
UNIVERSITY