

## DAFTAR PUSTAKA

- Ernawati, d. (2012). Game Simulasi Penentuan Resep Masakan Berbasis Case Based Reasoning. *publikasi*, Research.pps.dinus.ac.id>lib>jurnal (03 April 2016).
- Gerlach. (1971). *Teaching & Media; A Systematic Approach*. Second Edition, by V.S.
- Monique, A. (2013). Media Pembelajaran Interaktif Masakan Tradisioanl Khas Semarang Berbasis Frame 2D. *publikasi*, repository.eksw.edu>bitstream (03 April 2016).
- Nugroho, A. (2010). Rekayasa Perangkat Lunak Berbasis Objek Dengan Metode USDP. In A. Nugroho, *Rekayasa Perangkat Lunak Berbasis Objek Dengan Metode USDP* (p. 6). Yogyakarta: Andi.
- Prabowo, P. (2011). Menggunakan UML. In P. P. Herlawati, *Menggunakan UML* (p. 15). Bandung: Informatika.
- Primashanti, D. (2014). Penerapan Model Konstektual melalui Kegiatan Cooking Class (Kelas Memasak) Untuk Meningkatkan Ketrampilan Motorik Halus pada Anak Play Group (PG) 1 PG-TK ALAM CERIA. *publikasi*,
- Saffat H, N. (2011). *Android, Pemograman Aplikai Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika.
- Sagala, S. (2009). Konsep dan Makna Pembelajaran. In S. Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran* (p. 61). Bandung: CV. ALVABETA.
- Undang-Undang. (2003). UU Sistem Pendidikan Nasioanal. In Undang-Undang, *UU Sistem Pendidikan Nasioanal* (p. no. 20). Jakarta.
- Verdi, Y. (2012). Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek. In Y. Verdi, *Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek* (pp. 6,268,269,270). Yogyakarta: Mitra Wacana Media.