

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Anna Rahmaniyah, dkk, 2015, <http://jurnal-nline.um.ac.id/data/artikel/artikel/B222663265A80590716499B3118E7E43.pdf>
- [2] Darma Jarot, al at, 2012, **Buku Pintar Menguasai Multimedia**, Penerbit : PT. TransMedia, Jakarta Selatan.
- [3] Fanani, A Zainul dan AdiDiginnovac, 2010. **Bermain Logika ActionScript Macromedia Flash Pro 8**, Jakarta : Elex Media Komputindo.
- [4] Haviluddin, Februari 2013, **Memahami Pengguna UML (Unified Modelling Language)**, Jurnal Informatika Mulawarman, Vol 6 No 1. FMIPA Universitas Mulawarman
- [5] Insap Santoso, 2012, **Interaksi Manusia dan Komputer**, Penerbit : Andi, Yogyakarta.
- [6] Iwan, Binanto, 2012. **Multimedia Digital Dasar Teori Dan Pengembangan**, Yogyakarta : Andi.
- [7] Iva Khususia Hidayat, **Perancangan Multimedia Interaktif Taman Nasional Komodo Di Nusa Tenggara Timur Untuk Media Promosi Wisata Alam Indonesia**, <http://jurnal-online.um.ac.id/data/artikel/artikel8/A74AF697A7809DDF0D923C65BF8D969.pdf>).
- [8] Jubilee Enterprise, 2012, **Buku Latihan Animasi Masking dengan Flash CS3**, Penerbit : PT. Elexe Media Komputindo, Jakarta.
- [9] Nugroho, Adi, 2012. **Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek dengan Metode USDP**, Yogyakarta : Andi.
- [10] Wahana Komputer, 2013. **Adobe Flash CS4**, Jakarta : Elex Media Komputindo.

