

DAFTAR PUSTAKA

- [1]. AnggraYudaRamadiano, 2008, ***Membuat Gambar Vektor dan Animasi Atraktif dengan Flash Professional 8***, CV. YramaWidya, Bandung.
- [2]. Edi Suhendi, 2007, ***Tutorial MembuatObjekdengan 3ds Max***, CV. YramaWidya, Bandung.
- [3]. Hendratman Hendi, 2012, ***The Magic of 3D Studio Max***, Informatika-Bandung.
- [4]. Pranowo Galih, 2010, ***3DS Studio Max 2010 Dasar dan Aplikasi***, Andi Offset. Yogyakarta.
- [5]. Sarwiko, Dwi. (2010). Pengembangan Media PembelajaranBerbasis Multimedia InteraktifMenggunakanMacromedia Director.Jurnal Online.UniversitasGunadarma, Diaksespadatanggal30 April 2013 darihttp://gunadarma.ac.id/library/articles/graduate/computer-science/2010/Artikel_10105507.pdf
- [6]. SyahfitriYunita, (2011), Teknik Film AnimasiDalamDuniaKomputer. Jurnal Online. STMIK TrigunaDarma
- [7]. Sugianto, Mickael, 2011, ***Perancangan Animasi 3d max 2011***, Penerbit Andi Yogyakarta.
- [8]. Yeni Agusti, 2013, ***Perancangan Aplikasi Pembelajaran Fisika Tingkat Sekolah Menengah Pertama Menggunakan Metode Computer Assisted Instruction***, STMik Budi Darma, Medan.
- [9]. Junita Verayanthi Manurung, 2014, ***Aplikasi Pembelajaran Mata Pelajaran Fisika Tingkat Sekolah Menengah Atas Dengan Metode Computer Assisted***, STMIK Budi Darma, Medan.
- [10]. WibawantoWandah, 2013, ***Memprogram Game Flash 3D ituMudah***, Andi Offset, Yogyakarta.
- [11]. Haviluddin, 2011, ***Memahami Penggunaan UML (Unified Modelling Language)***, FMIPA Universitas Mulawarman. Samarinda.

- [12]. Chrina Atmadji, 2010, ***Multimedia Pembelajaran Mata Kuliah Sistem Informasi Manajemen***, Universitas Dian Nuswantoro, Diakses dari homepage: <http://pps.dinus.ac.idemail> redaksi: stefanus@pps.dinus.ac.id.
- [13]. Novri Hadinata, 2010, ***Perangkat Lunak Ajar Kinematika Gerak Lurus, Gerak Melingkar Beraturan dan Gorek Parabola***, Akademi Manajemen Informatika dan Komputer Bina Sriwijaya, Palembang.