

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arif Ramadhan, 2009, **36 Jam Belajar Komputer 3D Studio Max 7**, Penerbit : PT. Elex Media Komputindo, Jakarta.
- [2] Darma Jarot, al at, 2012, **Buku Pintar Menguasai Multimedia**, Penerbit : PT. TransMedia, Jakarta Selatan.
- [3] Dian Sekarsari, 2014, **Implementasi Metode Lcm (Linear Congruent Method) Pada Permainan Ludo**, <http://www.pelita-informatika.com/berkas/jurnal/25.%20Dian%20Sekar%20SAri.pdf>.
- [4] Haviluddin, Februari 2013, **Memahami Pengguna UML (Unifed Modelling Language)**, Jurnal Informatika Mulawarman, Vol 6 No 1. FMIPA Universitas Mulawarman
- [5] Insap Santoso, 2012, **Interaksi Manusia dan Komputer**, Penerbit : Andi, Yogyakarta.
- [6] 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/artikel8A74AF697A7809DDF0D923C65BF8D969.pdf>.
- [7] Jubilee Enterprise, 2012, **Buku Latihan Animasi Masking dengan Flash CS3**, Penerbit : PT. Elex Media Komputindo, Jakarta.
- [8] Nugrahadi, 2015, **Apakah Ini Game Dragon Ball**, <http://jurnalotaku.com/2014/04/09/apakah-ini-game-dragon-ballyang-kita-nantikan/>
- [9] Wahana Komputer, 2010. **Adobe Flash CS4**, Jakarta : Elex Media Komputindo.
- [10] Y. Yohakim Marwanta, 2015, **Aplikasi Pengamanan Basis Data dengan Teknik Kriptografi Stream Cipher**, jurnal.stmikelrahma.ac.id/assets/file/Y.%20Yohakim%20Marwantastmikelrahma.pdf.
- [11] Yunita Syahfitri, 2015, **Teknik Film Animasi dalam Dunia Komputer**, lppm.trigunadharma.ac.id.