

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arif Ramadhan, 2009, *36 Jam Belajar Komputer 3D Studio Max 7*, Penerbit : PT. Elex Media Komputindo, Jakarta.
- [2] Ayu Putri Sri Rezeki , 2015, *Perancangan Aplikasi Sliding Puzzle Game Menggunakan Algoritma Bfs (Breadth – First - Search) Dengan Fungsi Heuristik*, <http://inti-budidarma.com/berkas/jurnal/4.%0Jurnal%20Ayu%20Putri.pdf>
- [3] Darma Jarot, al at, 2012, *Buku Pintar Menguasai Multimedia*, Penerbit : PT. TransMedia, Jakarta Selatan.
- [4] Havaluddin, 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. Elexe Media Komputindo, Jakarta.
- [8] Nugrahadi, 2015, *Apakah Ini Game Dragon Ball*, <http://jurnalotaku.com/2014/04/09/apakah-ini-game-dragon-ball-yang-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.trigunadharna.ac.id.