DAFTAR PUSTAKA

[1] Nugrahajati, Paulus dan Eddie Targo. (2011). "*Buku Pintar Fotografi dengan Kamera DSLR"*. Yogyakarta : Indonesia Tera.

[2] Sutopo, Ariesto Hadi. (2003).*Multimedia Interaktif dengan Flash*. Graha Ilmu. Yogyakarta.

[3] Hamalik, O. (2003). "*Media Pendidikan*". Bandung: PT. Cipta Adiya Bakti. Hal: 30

[4] M. Prof.Dr.Munir. "*Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan"*, Bandung: Alfabeta, 2012.

[5] Rusman. (2010). "*Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*". Jakarta. Rajawali Pers. PT. Rajagrafindo Persada. Hal: 142. Hal: 145. Hal: 149.

[6] Burhanuddin. (2014). *"Fotografi"*. Yogyakarta :Graha Ilmu.

[7] Dharsito, Wahyu. (2013). *"Pengenalan Kamera Digital*". Jakarta : PT. Elex Media Komputindo

[8] J.Hermawan, "*Analisa Desain & Pemograman Berorientasi Objek dengan UML"*, Yogyakarta: Andi, 2010.

[9] Komputer, Wahana. (2012). "*Beragam Desain Game Edukasi dengan Adobe Flash CS6*". Yogyakarta: Andi Offset.

[10] K. Hamilton and R. Miles, "*Learning UML 2.0*", United Stated of America: O'reilly, 2006.

[11] Pranowo,Galih . (2011*). "Kreasi Animasi Interaktif dengan actionScript 3.0 pada flash CS6"*. Yogyakarta : ANDI

[12] Huda, Alamul S.T, (2005), *"Membuat Desain Dengan Adobe Photoshop CS (Untuk Pemula)"*. Semarang : M2S IKAPI

[13] Madcoms, (2012), *"Adobe Flash Proffesional CS 6 Untuk Pemula"*, Yogyakarta : Andi Offset.