DAFTAR PUSTAKA

[1] Azhari, Ajimufti. Andarini, Asri (2011), *Jurus Kilat Jago Main Angklung Untuk Pemula dan Professional*,Laskar Aksara, Bekasi.

[2] Prawono, Galih, (2011), *KREASI ANIMASI INTERAKTIF DENGAN ACTIONSCRIPT 3.0 PADA FLASH CS5*, Andi, Yogyakarta.

[3] Suyanto, M. (2003), *MULTIMEDIA Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*, Andi Offset, Yogyakarta.

[4] Suyanto, M. (2004), *Mengembangkan Aplikasi Multimedia*, Andi Offset, Yogyakarta.

[5] Flowler M. (2004), *UML DISTIELD Edisi 3 Panduan Singkat Bahasa Pemodelan Objek Standar*, ANDI, Yogyakarta.

[6] Heryanto.B, Raharjo. I, Arif Haryano (2009), *Mudah Belajar JAVA*, Informatika Bandung.

[7] Marzuki, C (1999), *Metodologi Riset*, Erlangga,Jakarta.

[8] Oxford University Press. (2005).*OXFORD Ensiklopedi Pelajar*, terj.PT Widyadara. Jilid 6. PT Widyadara.Jakarta

[9] (2012), *Peraturan Daerah Kota Bandung Nomor 09*, Bandung.

[10] Sommerville. Ian, (2007), *Software Engineering 8th Edition*, Addison-Wesley Publishers Limited, England.

[11] Nilwan, (2010), *Pemrograman Animasi dan Game Profesional*, PT. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.

[12] Riduwan dan Akdon (2007) *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika.* Alfabeta, Bandung.