DAFTAR PUSTAKA

[1] "Badan Penanggulangan Bencana Daerah Kabupaten Sukoharjo," [Online]. Available: http://bpbd.sukoharjokab.go.id/pengetahuan-kebencanaan/definisi-bencana/. [Accessed 05 Agustus 2014].

[2] Z. A. Hasibuan, "METODOLOGI PENELITIAN PADA BIDANG ILMU KOMPUTER DAN TEKNOLOGI INFORMASI," Depok, 2007.

[3] A. H. Sutopo, Multimedia Interaktif Dengan Flash, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2003.

[4] T. Rostini and E. , Sosiologi 1 Untuk SMA/MA Kelas X, Pustaka Pembaruan, Kementrian Pendidikan Nasional, 2009.

[5] "Revolusi Cara Belajar (The Learning Revolution) Belajar Lebih Efektif Kalau Anda Ada Dalam Keadaan "Fun" Bagian II : Sekolah Masa Depan," Kaifa, 2001.

[6] M. Prof. Dr. Munir, Multimedia : Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan, Alfabeta, 2012.

[7] P. D. Sheriff, "Microsoft Developer Network," 2002. [Online]. Available: http://msdn.microsoft.com/en-us/library/ms973831.aspx. [Accessed 24 Oktober 2014].

[8] E. D. H and L. Risal, Pemrograman Berorientasi Objek C# Yang Susah Jadi Mudah, Bandung: Informatika Bandung, 2011.

[9] M. Fowler, UML Distilled Edisi 3, Yogyakarta: ANDI, 2005.

[10] R. Miles and K. Hamilton, Learning UML 2.0, United States of America: O'Reilly Media, Inc, 2006 .

[11] A. Wijayanti, N. I. Khoeriyah, K. E. S, O. D. Putri and D. O. Utami, "Dasar Animasi," [Online]. Available: http://animasicantik.weebly.com/action-

script.html. [Accessed 27 Oktober 2014].