DAFTAR PUSTAKA

[1] S. A. Hadi, Multimedia Interaktif Dengan Flash, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2003.

[2] L. Iskandar, Geografi 2 : Kelas XI SMA dan MA, Jakarta: PT. Remaja Rosdakarya, 2009.

[3] D. Sarwiko, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Macromedia Director MX (Studi Kasus Mata Kuliah Pengolahan Citra Pada Jurusan S1 Sistem Informasi)," p. 12.

[4] Wikipedia, "Agribisnis," [Online]. Available: https://id.wikipedia.org/wiki/Agribisnis. [Accessed 12 February 2016].

[5] Soekardono, Ekonomi Agribisnis Peternakan Teori Dan Aplikasinya, Jakarta: Akademika Pressindo, 2009.

[6] Jogiyanto, Analisis dan Desain Sistem Informasi, Yogyakarta: Andi, 2005.

[7] B. Warsita, Teknologi Pembelajaran : Landasan & Aplikasinya, Jakarta: Rineka, 2008 .

[8] M. Suyanto, Analisis Dan Desain Aplikasi Multimedia Untuk Pemasaran, Yogyakarta: Andi, 2004.

[9] W. Komputer, Membuat Game Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS6, Yogyakarta: Andi, 2013.

[10] R. A. Sukamto and M. Shalahuddin, Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek), Bandung: Modula, 2011.

[11] P. P. Widodo and H. , Menggunakan UML, Bandung: Informatika, 2011.

[12] Sugiyono, Metodologi Penelitian Bisnis, Bandung: PT. Alfa Beta, 2008.

[13] Madcoms, Kumpas Tuntas Adobe Flash Professional CS6., Yogyakarta: Andi, 2012.

[14] Sunyoto, Adobe Flash + XML = Rich Multimedia Application, Yogyakarta: Andi, 2010.

[15] H. H. S.T and G. A. S.Sn, The Magic Of Corel Draw, Bandung: Informatika.

[16] Madcoms, Adobe Photoshop CS6 Untuk Pemula, Yogyakarta: Andi, 2012.