# DAFTAR PUSTAKA


[1] M. Nazir, Metode Penelitian, Jakarta: Ghalia Indonesia, 1988.

[2] R. S. Pressman, Software Engineering, Yogyakarta: Andi, 2010.

[3] O. Hamalik, Media Pendidikan, Bandung: PT. Cipta Adiya Bakti, 2003.

[4] T. Daryanto, Sistem Multimedia dan Aplikasinya, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2005.

[5] W. Sanjaya, Media Komunikasi Pembelajaran, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012.

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

[7] Y. Iriantara, Komunikasi Pembelajaran, Bandung: Simbiosa Rekatama Media, 2014.

[8] A. Arsyad, Media Pembelajaran, Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2008.

[9] B. Warsita, Teknologi Pembelajaran : Landasan dan Aplikasinya, Jakarta: Rineka Cipta, 2008.

[10] M. Fowler, UML Distiled edisi ketiga Panduan Singkat Tentang Bahasa Pemodelan Objek Standar, Yogyakarta: ANDI, 2005.

[11] M. R. Arief, Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP dan MySQL, Yogyakarta: Andi Offset, 2001.

[12] Madcoms, Kupas Tuntas CorelDRAW X6, Yogyakarta: Andi, 2012.

[13] H. Hendratman, The Magic Of Adobe Photoshop, Bandung: Informatika, 2016.

[14] P. Hidayatullah, M. A. Akbar and Z. Rahim, Animasi Pendidikan Menggunakan Flash, Bandung: Informatika, 2011.

[15] Sugiyono, Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods), Bandung: Alfabeta, 2013.