DAFTAR PUSTAKA

[1] Adobe Systems.(n.d). *Learning Actionscript 3.0.* Dari : Adobe Developer Connection Website:

[2] Dunov.(2011).*Client Server*.Diambil dari : https://dunovteck.wordpress.com/2011/06/07/client-server/

[3] Firmanadi, Nurachmad D.(2012). *Aplikasi pengenalan Abjad, Angka, dan Warna untuk Anak Prasekolah(Usia 3-5 Tahun) Berbasis Multimedia*.Skripsi S1 Teknik Informatika.Jakarta: Universitas Pembangunan Nasional Veteran.

[4] Green, Timothy.D. & Brown, Abbie. (2002). *Multimedia Projects in The Classroom*. California: Corwin Press.

[5] Kismiantini, Rahmawati, R.D., Hartuti, E.R.(2010). *Dunia Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Kementrian Pendidikan Nasional.

[6] Ronald J.N.(1996).*Object Oriented System Analysis And Design*. Prentice Hall

[7] Rouf, Abdul.(n.d).*Pengujian Perangkat Lunak dengan Menggunakan Metode White Box dan Black Box*. Jurnal HIMSYA ,1-7.

[8] Sugiyono.(2012).*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung : Alfabeta.

[9] Supriyanto, Aji.(2005).*Pengantar Teknologi Informasi*. Jakarta : Salemba Infotek.

[10] Sunyoto. (2010). *Adobe Flash + XML = Rich Multimedia Application*, Yogyakarta: Andi.

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

[12] Henderi.(2008). *Unified Modeling Language*. Tangerang : REC.

[13] Anhar.(2010).*Panduan Menguasai PHP & MySQL secara otodidak*. Jakarta : Mediakita.

[14] Wicaksono, Yogi. (2008). *Membangun Bisnis Online dengan Mambo.* Jakarta: PT. Elex Media Komputindo

[15] Dominikus, Juju.(2006). *Desain Web dengan Fireworks & Dreamweaver 8*. Jakarta : Gramedia.

[16] Madcoms.(2010). *Panduan Lengkap Adobe Illustrator CS4 Edisi 1*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.

[17] Warsita, Bambang. (2008) *Teknologi Pembelajaran: Landasan &Aplikasinya*, Jakarta: Rineka.