

Daftar Pustaka

- Faris, A., & Lestari, A. F. (2016). Rancangan Animasi Pembelajaran Interaktif Alfabet Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Teknik Komputer*, II(1), 59–67.
<https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/jtk/article/download/363/272>.
(2018)
- Hardyana, S. E., & Herlawati. (2016). *ANIMASI INTERAKTIF PENGENALAN HEWAN KHAS PULAU INDONESIA BERBASIS ANDROID PADA TK KUPU-KUPU MUNGIL BEKASI*. 1(8), 9–21.
- Kholis, A., & Heriawati. (2015). *ANIMASI INTERAKTIF PEMBELAJARAN TAJWID PADA TAMAN QUR'AN ANAK (TQA)*. I(2), 159–170.
<https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/jtk/article/download/247/213>.
(2018)
- Madcoms. (2015a). *Kupas Tuntas Adobe Flash Profesional CC 2014*. Yogyakarta. Madcoms. (2015b). *Kupas Tuntas CorelDRAW X7*. Madiun: Andi.
- Nadiroh, Y., & Hidayat, R. (2017). *Aplikasi Multimedia Interaktif Pembelajaran Hiragana Jepang Pada SMAN 13 Kabupaten Tangerang*. III(1), 125–129.
<https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/jtk/article/download/1492/1120>.
(2018)
- Rosmaidah, I., & Destiana, H. (2017). *Perancangan Animasi Interaktif Belajar Mengenal Huruf Hijaiyah Pada TKQ Al-Khoiriyah*. III(1), 100–105.
<https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/jtk/article/download/1350/1098>.
(2018)
- Shalahuddin, M., & A.S., R. (2015). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi* (3 ed.). Bandung.
- Yudhistira, R. J., & Widiarina. (2019). Animasi Interaktif Pengenalan Huruf Hijaiyah Berbasis Android. *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI (JTK)*, V(1), 65–70. <https://doi.org/10.31294/jtk.v4i2>.