

DAFTAR PUSTAKA

- Rosa A.S, & M. S. (2015). *Rekayasa Perangkat Lunak* (3rd ed.). Informatika Bandung.
- Darmawan, D., Setiawati, P., Supriadie, D., Alinawati, M., & Indonesia, U. P. (2016). *PENGUNAAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK SENTENCES PADA MATA KULIAH BASIC WRITING DI STKIP GARUT*. 199–212.
- Faris, A., & Lestari, A. F. (2016). Rancangan Animasi Pembelajaran Interaktif Alfabet Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI (JTK)*, II(1), 59–67.
<https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/jtk/article/download/363/272>
- Hardayani, S. E., & Herlawati, H. (2016). Animasi Interaktif Pengenalan Hewan Khas Pulau Indonesia Berbasis Android Pada Tk Kupu-Kupu Mungil Bekasi. *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI*, 2(1), 9–21.
- Hendy, N. (2018). *Perancangan Media Pembelajaran Manfaat Enam Jenis*. 5(1), 35–44.
- Janti, S. (2017). *Animasi Edukasi Interaktif Tes Kemampuan Konsentrasi Dengan Permainan Tebak Warna*. III(1), 106–113.
- Kurniawati, I. D., & Nita, S.-. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *DOUBLECLICK: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68.
<https://doi.org/10.25273/doubleclick.v1i2.1540>
- Wijayanto, R. (2014). Perancangan Animasi Interaktif Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Kelas 2 Pada MI Nurul Falah Ciater. *AMIK Bina Sarana Informatika Purwokerto*, II(1), 1–11.
- Nadiroh, Y., & Hidayat, R. (2017). Aplikasi Multimedia Interaktif Pembelajaran Hiragama Jepang Pada SMAN 13 Kabupaten Tangerang. *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI (JTK)*, III(1), 124-129. Retrieved from <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/jtk/article/download/1492/1120>.(2018)
- Madcoms. (2015a). *Kupas Tuntas Adobe Flash Profesional CC 2014*. Yogyakarta.