

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, R., Listyorini, T. & Latubessy, A., 2016. *3D Hologram Pengenalan Hewan Nusantara*. Kudus, Universitas Muria Kudus, pp. 19-24.
- Ambarwati, S., 2012. *Membangun Aplikasi Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS3*. s.l., Universitas Gunadarma..
- Fernandez, I., 2002. *Pengertian Animasi Menurut Ibiz Fernandes dalam bukunya Macromedia Flash Animation & Cartooning A creative Guide*. s.l., McGraw-Hill/Osborn.California.
- Kanedi, I. & Zulita, L. N., 2011. *Perangkat Ajar Materi Vegetatif Buatan Pada Tumbuhan Di SMA Negeri 9 Kota Bengkulu Menggunakan 3DS MAX*. Bengkulu, Universitas Dehasen Bengkulu..
- Noviadi, S., Listyorini, T. & Susanto, A., 2017. *Animasi Metamorfosis Kupu-Kupu*. Kudus, Universitas Muria Kudus, pp. 299-308.
- Nurhasanah, Y. I. & Destyany, S., 2011. *Implementasi Model CMIFED Pada Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Anak Usia TK Dan Playgroup*. s.l., Institut Teknologi Nasional Bandung.
- Prastowo, N. H. et al., 2006. *Teknik Pembibitan dan Perbanyakan Vegetatif Tanaman Buah*. Bogor, World Agroforestry Centre ACRAF & Winrock International.
- Suliyanto, Suhartono, V. & Mulyanto, E., 2010. *Pembelajaran autocad dengan modus interaktif*. s.l., Universitas Dian Nuswantoro.
- Sutopo, A. H., 2003. *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta, Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Voughan, T., 2004. *Multimedia: Making It Work. Edisi ke-6*. s.l., McGraw-Hill Companies. New York.