

DAFTAR PUSTAKA

1. Sudarmawan, ST., MT. (2007). *Interaksi Manusia dan Komputer*. Yogyakarta: Andi
2. Wahana Komputer (2004). *Panduan Aplikatif Menguasai Flash MX 2004*. Yogyakarta: Andi
3. Didik Wijaya (2003). *Tip & Trik Macromedia Flash 5.0 dengan Action Script*. Jakarta: PT.ELEX MEDIA KOMPUTINDO
4. Salim, Ali (2000). *Trik Membuat Animasi Masking yang Menawan dengan Flash MX 2004*. Jakarta: PT.ELEX MEDIA KOMPUTINDO
5. Agus Sujanto, Drs. (1996). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Aksara Baru
6. Zulkifli, L (1996). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT. REMAJA ROSDAKARYA
7. Pressman, Roger S, Ph.D (1992). *A Manager's Guide to Software Engineering*. Yogyakarta: Andi
8. Ika Oktaviani (2008). *Program Bantu Pembelajaran Perkembangbiakan Hewan Berbasis Multimedia Untuk Siswa SLTP*. Tesis Sarjana Komputer. Universitas Dian Nuswantoro.
9. Ikatan Guru Taman Kanak-kanak Kecamatan Tembalang. *Program Semester I Kelompok A*. Semarang
10. DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN PROPINSI JAWA TENGAH (2004). *Materi Bimbingan Teknis Guru/Kepala TK/BA/RA Tingkat Propinsi Jawa Tengah*
11. <http://www.romi-multimediapembelajaran-unj>, diakses tanggal 25 April 2009.
12. http://supermahasiswa.multiply.com/journal/item/5/Sukses_Membuat_Prosal_Penelitian, diakses tanggal 25 April 2009
13. <http://www.waluyojatiumhuksurakarta>, diakses tanggal 25 April 2009.
14. <http://www.millan.net/animis/flash/flash.html>, diakses tanggal 10 Juli 2009
15. <http://www.flashfan.net>, diakses tanggal 10 Juli 2009.

