

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Munir, Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan, Bandung: Alfabera, 2015.
- [2] Enterprise Jubilee. (2001). Kupas Tuntas Flash CS4. Jakarta: Elex Media Group, 2009.
- [3] Supriyanto, Aji.(2005). Pengantar teknologi Informasi. Jakarta: Salemba Infotek
- [4] Cahyadi, Veronica (2003). The Effect of Interactive Engagement Teaching Method to Student Understanding of Intoductory Physics at the Faculty of Engineering, University of Surabaya, Indonesia. Jurnal 1-9.
- [5] Wahana Komputer, Panduan Praktis Desain Grafis Profesional dengan Adobe Photoshop CS4, Semarang: CV ANDI OFFSET.
- [6] Kusrianto Adi, PI Memakai Coreldraw 12, Jakarta: PT Elex Media Komputindo,2004.
- [7] Redaksi Kawan Pustaka, Pintar 256 Software Komputer(plus CD), Jakarta: PT Kawan Pustaka, 2008.
- [8] Wahana Komputer, Pengolahan Video dengan Adobe Premiere 4.0, Semarang: Wahana Kompiter, 1997.
- [9] D. S. Prawiradilaga, Prinsip Desain Pembelajaran, Kencana Prenada Media Group, 2009.
- [10] Suryanto M.(2003). Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing. Yogyakarta: Andi.
- [11] Madcoms, Mahir dalam 7 Hari: Coreldraw 12, Yogyakarta: Andi Publisher, 2007.
- [12] SMAN 2 TAMBUN UTARA. Profil Sekolah. 24 Juni 2016, dari Siap-Sekolah.com: <http://20237995.siap-sekolah.com/sekolah-profil/>.
- [13] Shoyu Japanese. Writing Hiragana あいうえお. 24 Juni 2016, dari youtube.com: <https://www.youtube.com/watch?v=sFiP5YW1m48>.
- [14] Shoyu Japanese. Writing Katakana アイウエオ. 24 Juni 2016, dari youtube.com: <https://www.youtube.com/watch?v=eO5AgCJNBIA>.