Daftar Pustaka

1. Robby, Nasution. (2005), ***Permainan mendidik sebagai sarana edukasi .*** Penerbit Andi, Yogyakarta, 2005.
2. Sugiono, D.P.2010 ***Metode Penelitian Kuantatif Kualitatif dan R&D***. Bandung. Alfabeta, 2010.
3. Fowler, Martin. ***UML Distilled/Edisi 3, Panduan Singkat Bahasa Pemodelan Objek Standar .*** Penerbit Andi, Yogyakarta, 2004
4. http://ariebozz.blogspot.com/2010/12/perancangan-proses-sistem.html (tanggal akses 14 april 2012, pukul 14:30 WIB.)
5. Raharjo.B, Heryanto. I, Arif Haryano. (2009), ***Mudah Belajar Flash***, Informatika, Bandung, 2009.
6. Dampak buruk game http://ahita.wordpress.com/2010/05/12/dampak-negatif-video-game-bagi-anak/. (diakses pada tanggal 30 Maret 2012 jam 13:00 WIB)
7. Brenda Brathwaite and Ian Schreiber. 2009. ***Challenges for Game Designers,*** Boston. Course Technology PTR, 2009.