DAFTAR PUSTAKA

1. Flowler M. (2004), *UML DISTIELD Edisi 3 Panduan Singkat Bahasa Pemodelan Objek Standar*, ANDI, Yogyakarta.
2. Heryanto.B, Raharjo. I, Arif Haryano (2009), *Mudah Belajar JAVA*, Informatika Bandung.
3. Ismail, Andang. (2007), *Education Games, Menjadi Cerdas dan Ceria Dengan Permainan Edukatif*, Pilar Media, Yogyakarta.
4. Nugroho, Adi. (2009), *Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML dan JAVA*, Andi, Yogyakarta.
5. Permana, Budi. (2009), *Seri Penuntun Praktis Adobe Photoshop CS 4*, Elex Media, Jakarta.
6. Sibero, C Ivan. (2010). *Membuat Game 2D Menggunakan Game Maker*, MediaKom, Yogyakarta.
7. Sugiyono. (2010), *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Alfabeta, Bandung.
8. Suyanto, M. (2003), *MULTIMEDIA Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*, Andi Offset, Yogyakarta.
9. Suyanto, M. (2004), *Mengembangkan Aplikasi Multimedia*, Andi Offset, Yogyakarta.
10. http://www.yoyogames.com/gamemaker, tanggal akses 15 Oktober 2011, pukul 22.00 WIB.
11. Majalah PC Game edisi September 2005. http://inspiraoy.blogspot.com/ 2010/04/istilah-umum-dalam-pembuatan-game.html, tanggal akses 15 Oktober 2011, pukul 24.00 WIB.
12. http://hartononurhakim.ngeblogs.com/pengertian-game, tanggal akses 16 Oktober, pukul 10.00 WIB.
13. http://sinax89.ngeblogs.com/2010/02/17/pengertian-game, tanggal akses 17 Oktober, pukul 22.00 WIB.