DAFTAR PUSTAKA

[1] Sri Sudarmi, Waluyo, 2008, *Galeri Pengetahuan Sosial Terpadu 2 : SMP/MTs kelas VIII*, Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional, Jakarta.

[2] Sarwono jonathan, 2006, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*, Graha Ilmu, Yogyakarta.

[3] Sommerville Ian, 2003, *Software Enginering (Rekayasa Perangkat Lunak) edisi 6 jilid 1*, Erlangga, Jakarta.

[4] Fowler Martin, 2004, *UML Distilled 3th Edition. Panduan Singkat Bahasa Pemodelan Objek Standar*, Andi, Yogyakarta.

[5] Rosa A.S, M. Shalahuddin, 2011, *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (trstruktur dan Berorientasi Objek)*, Modula, Bandung

[6] Ariesto Hadi Sutopo, *Analisis dan Desain Berorientasi Objek*, J&J Learning, Yogyakarta.

[7] Yudi Wibisono, 2011, *Educational Game (Game Edukasi)*, http://yudiwbs.wordpress.com/2011/01/02/educational-game-game-edukasi/, diakses pada tanggal 17 September 2011, 12:22 WIB

[8] Missyamel, 2010, *Pengertian Teknologi Game*, http://joey-amel.blogspot.com/2010/04/pengertian-teknologi-game.html, diakses pada tanggal 11 Oktober 2011, 16:34 WIB

[9] Rina dewi Indah Sari, S.Kom, *Studi Permainan (game)*, http://www.scribd.com/doc/58073963/ai-Studi-Permainan-Game, diakses pada tanggal 19 Oktober 2011, 22:17 WIB

[10] *Adobe Flash*, http://id.wikipedia.org/wiki/Adobe_Flash, diakses pada tanggal 19 Oktober 2011, 19:42 WIB

[11] *FPA: World1*, http://www.bornegames.com/games/fpa-world-1/, diakses pada tanggal 4 November 2011, 23:08 WIB

[12] http://www.gameedukasi.com/, diakses pada tanggal 15 November 2011, 22:18 WIB

[13] http://www.yohanli.com/pengenalan-xml.html diakses pada tanggal 25 Desember 2011, 10:25 WIB