DAFTAR PUSTAKA

[1] *Adobe Flash,* http://id.wikipedia.org/wiki/Adobe_Flash, diakses pada tanggal 25 maret 2012, 23.57 WIB

[2] *Bomberman,* http://en.wikipedia.org/wiki/Bomberman, diakses pada tanggal 14 april 2012, 20.10 WIB

[3] *Bomberman Deluxe,* http://blogs.csl-mobile.com/2011/03/bomberman-deluxe/, diakses pada tanggal 14 april 2012, 20.42 WIB

[4] dodi ,2008, *Dasar multimedia,* http://pertama.site88.net/Howto.html, diakses pada tanggal 25 maret 2012, 22.43 WIB

[5] Fatta, A. H. (2007). *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi.* Yogyakarta: Andi.

[6] Fathansyah, I. (1999). *Basis Data.* Bandung: Informatika.

[7] M*ini scientist,* www.gameedukasi.com/2010/10/mini-scientist/, diakses pada tanggal 14 april 2012, 21.00 WIB

[8] Prof.Dr.Sugiyono, 2010, *Metode Pentlitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Alfabeta, Bandung.

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

[10] suyanto, ST. Msc, 2007, *Artificial Intelelligence*, informatika, Bandung.

[11] XML, http://www.yohanli.com/pengenalan-xml.html diakses pada tanggal 14 april 2012, 22.15 WIB

[12] Yudi Wibisono, 2011, *Educational Game (Game Edukasi)*, http://yudiwbs.wordpress.com/2011/01/02/educational-game-game-edukasi/, diakses pada tanggal 25 maret 2012, 23.23 WIB