DAFTAR PUSTAKA

[1] Wildaiman Firdaus, Lulusan Matematika ITB, METRIS-Metode Horizontal http://sigmetris.com/index.php?option=com_content&task=view&id=32&Itemid=28 , diakses pada tanggal 1 Mei 2012, 19:30 WIB

[2] Nur Fajariyah, Defi Triratnawati. (2008), Cerdas Berhitung Matematika, CV. Grahadi, Jakarta

[3] Arifin, Mulyati. (2008), Ilmu Pengetahuan Alam dan Lingkungannya, PT. Setia Purna Inves, Jakarta

[4] Sugiyono. (2010), Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D, Alfabeta, Bandung.

[5] Yoga Riyadi Nugroho, 2012, Pengertian Game, http://yogangeblogs.blogspot.com/2012/03/pengertian-game.html#!/2012/03/pengertian-game.html , diakses pada tanggal 1 Mei 2012, 17:46 WIB

[6] http://chikhungunya.wordpress.com/2011/05/26/definisi-game-dan-jenis-jenisnya/ , diakses pada tanggal 15 September 2011, 18:46 WIB

[7] Yudi Wibisono, 2011, Educational Game (Game Edukasi), http://yudiwbs.wordpress.com/2011/01/02/educational-game-game-edukasi/, diakses pada tanggal 15 September 2011, 20:22 WIB

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

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

[10] Dewi, Meilany. 2012. Simulasi Pergerakan Pengunjung Mall Menggunakan *Flocking* dan *Obstackle Avoidance*. Master Theses Institut Teknologi Sepuluh November Surabaya.

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

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