DAFTAR PUSTAKA

[1]. Abu Hamzah Yusuf Al Atsary. 2007. *Pengantar Mudah Belajar Bahasa Arab*. Bandung : Pustaka Adhwa.

[2]. Ian Sommerville. 2003. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Jakarta : Erlangga.

[3]. Wijaya Nurdiansah. 2011. *Pembangunan Aplikasi Game 2D Kabayan Saving Our Culture* dalam http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/520/jbptunikom-gdl-wijayanurd-25989-6-12.unik.pdf diakses pada tanggal 25 Maret 2012 pukul 10.00 WIB.

[4]. Yogi Permadi. 2011. *Game Edukasi Mengenal dan Menyusun Huruf Alphabet* dalam http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/524/jbptunikom-gdl-yogiperman-26199-6-13.uniko-i.pdf diakses pada tanggal 27 Maret 2012 pukul 14.00 WIB.

[5]. Sri Kusumadewi. 2003. *Artificial Intelligence (Teknik dan Aplikasinya)*. Yogyakarta : Graha Ilmu.

[6]. Heidi Emanuela S. 2008. *Perancangan Ilustrasi dan Demo Game 2D "Elfs" Dessert Tycoon* dalam http://digilib.petra.ac.id/jiunpe/s1/jdkv/2008/jiunkpe-ns-s1-2008-42404171-10829-elf_tycoon-chapter2.pdf. diakses pada tanggal 29 Maret 2012 pukul 09.00 WIB.

[7]. Yuwono dan Amelia Carolina. 2008. *Perancangan Game Edukasi Tentang Pengetahuan Flora dan Fauna Serta Linkungannya Untuk Anak-anak Usia 5-8 Tahun* dalam http://digilib.petra.ac.id/jiunkpe/s1/jdkv/2008/jiunkpe-ns-s1-2008 42404055-11175-flora_fauna-chapter2.pdf diakses pada tanggal 29 Maret 2012 pukul 10.00 WIB.

[8]. Azhar Arsyad . 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.

[9]. Luluvikar. 2011. *Aplikasi Mulitimedia Dalam Pembelajaran* dalam http://luluvikar.file.wordpress.com./2011/10/aplikasi-mulitmedia-dlm-pebelajaran.pdf diakses pada tanggal 30 Maret 2012 pukul 10.30 WIB.

[10]. Arc C Luther . 1994. *Authoring Interactive Multimedia*. Boston : AP Professional.

[11]. Shalahuddin, M dan Rosa A. S (2011), Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek), Modula, Bandung.

[12]. Tay Vaughan . 2004. *Multimedia:Making It Work* . McGraw-Hill : Technology Eduacation.

[13]. http://lecture.ukdw.ac.id/anton/download/multimedia1.pdf diakeses pada tanggal 30 Maret 2012 pukul 11.00 WIB.

[14]. M.Suryanto . 2003. *Multimedia Alat Untuk meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta : Andi Offset.

[15]. http://id.wikipedia.org/wiki/Aplikasi diakses pada tanggal 2 April 2012 pukul 10.25 WIB.

[16]. http://id.wikipedia.org./wiki/Pemrograman_berorientasi_objek diakses pada tanggal 2 April 2012 pukul 11.00 WIB.

[17]. Raharjo.B.Heryanto dan Arif Haryono. 2009. *Mudah Belajar Java*. Bandung : Infromatika.

[18]. Andri Setyawan,S.Kom dan Yani Setiawati. 2000. *Corel Draw*. Jakarta : Elexmedia.