DAFTAR PUSTAKA

[1] Hidayati, Zulaehah dan Munar Wahyu, Ratihqah. (2012), Time Out dalam Parenting, Rumah Parenting, Bandung.

[2] Komputer Sebagai Sarana Pembelajaran Efektif diusia Dini, Sri Nilowati, S.Pd Tersedia : http://www.bpkpenabur.or.id/id/node/8007, diakses pada tanggal 12 September 2012, pukul 22.00 WIB

[3] Suyanto, M. (2003), MULTIMEDIA Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing, Andi Offset, Yogyakarta.

[4] Suyanto, M. (2004), Mengembangkan Aplikasi Multimedia, Andi Offset, Yogyakarta.

[5] http://kiki-simplicity.blogspot.com/2012/03/definisi-game.html, tanggal akses 4 Oktober, pukul 05.00 WIB.

[6] http://upopurwakarta.blogspot.com/2012/02/hrd.html, tanggal akses 10 Januari, pukul 10.00 WIB.

[7] Yudi Wibisono, 2011, Educational Game (Game Edukasi), http://yudiwbs.wordpress.com/2011/01/02/educational-game-game-edukasi/, tanggal akses 04 Oktober , pukul 07.00 WIB.

[8] Heryanto.B, Raharjo. I, Arif Haryano (2009), *Mudah Belajar JAVA*, Informatika Bandung.

[9] Hidayatullah Priyanto, Akbar M. Amarullah, Rahim Zaky. (2008), Making Educational Animation Using Flash, Bandung, Informatika.

[10] http://allfilezarchive.blogspot.com/2012/09/panduan-lengkap-memakai-adobe-photoshop.html, tanggal akses 04 Oktober , pukul 08.00 WIB.

[11] Diginnovac, Maulana Arry, Nasution Karina. (2008), Draw and Animate with Flash, Jakarta, Elex Media Komputindo.

[12] Herlambang Ferry. (2007), *Membuat Efek Khusus dengan ActionScript*, Jakarta, Elex Media Komputindo.

[13] Maulana Arry, Diginnovac. 2008, *Tip dan Trik Membuat Fitur Game Flash*, Jakarta, Elex Media Komputindo.

[14] Sommerville Ian. (2011), *Software Engineering,* 9Th ed. Addison-Wesley, USA.

[15] http://wilayahunik.blogspot.com/2012/09/jenis-game-di-sekitar-kita.html, tanggal akses 10 Januari , pukul 08.00 WIB.

[16] Shneiderman B. (1998), *Designing the User Interface – Strategis for Effective Human Computer Interaction,* Third Edition, Addison-Wesley, USA.