DAFTAR PUSTAKA

[1] Al-Atsar, Abu Hamzah Yusuf. 2009, *Pengantar Mudah Belajar Bahasa Arab*. Bandung: Pustaka Adhwa.

[2] Azhar, Arsyed. 2007, *Media Pembelajaran*. Jakarta: Grafindo.

[3] Nilwan, Agustinus. 2007, *Pemrograman Animasi dan Game Profesional*. Jakarta: Elex Media.

[4] Mofit. 1997, *Mudah dan Menyenangkan Membuat Game*. Semarang: Wahana Komputer

[5] Ismail, Andang. 2009, *Education Games*. Yogyakarta: Pro-U Media.

[6] Fachrurrozi, Aziz. 2012, *Teknik Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung: Pustaka Cendikia Utama.

[7] Suyanto, ST, MSc. 2007, *Artificial Intelligence Searching, Reasoning, Planning and Learning.* Bandung: Informatika

[8] Purwanto, Eko Budi. 2008, *Perancangan dan Analisis Algoritma*. Jakarta: Graha Ilmu

[9] Widodo, Prabowo Rudjo dan Herlawati. 2011, *Menggunakan UML*. Bandung: Informatika Bandung.

[10] Pramono, Andi dan M. Syaafii. 2005, *Kolaborasi Flash, Dreamweaver dan PHP untuk aplikasi website*. Yogyakarta: Andi

[11] Wirawan, Mochhamad Joko Adi. 2004, *Aplikasi Program PHP dan MySQL*. Yogyakarta: Andi

[12] Wahana Komputer. 2011, *Panduan Belajar MySQL Database Server*. Jakarta: Media Kita.

[13] Wahana Komputer. 2012, *Design Web Cantik Dengan Firework*. Yogyakarta: Andi

[14] Setya, Handoko Budi. 2008, *Adobe Flash Professional Untuk Pemula*. Yogyakarta: Andi.

[15] Sugono, Deddy. 2008, *Pengindonesiaan Kata dan Bahasa Asing.* Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional

[16] Andri, Kristanto. 2003, Perancangan *Sistem Informasi.* Yogyakarta: Gava Media

[17] Prof. Dr. Sugiyono. 2013, *Metode Penelitian Kuatitatif, Kualitatif Dan R&D.* Bandung: Alfabeta