# DAFTAR PUSTAKA


[1] Badan Pusat Statistik. (2013, Juli) bps.go.id. [Online]. http://sp2010.bps.go.id/index.php/site/tabel?tid=321

[2] Asfandiyar Andi Yudha, Cara Pintar Mendongeng. Jakarta: Mizan, 2007.

[3] muhammad yusuf. belajarbahasaarab.blogspot.com. [Online]. http://belajarbahasaarab.blogspot.com/2012/02/software-format-flash-quiz-tamrin.html

[4] Chaidar Alwasilah, metodologi pembelajaran bahasa arab. Bandung: Rosda, 2011.

[5] Afgan. (2012, juli) indogamers. [Online]. http://www.indogamers.com/read/27/07/2012/4305/walking_dead_melangkah_ke_ipad_dan_iphone/

[6] Roger S. Pressman, Software Engineering: A Practitioner's Approach, 6th ed. New York: McGraw-Hill Companies, 2005.

[7] Handriyantini Eva, Permainan Edukatif (Educational Games) Berbasis Komputer untuk Siswa Sekolah dasar. Malang, Indonesia: Makalah Pada Konferensi dan Temu Nasional TIK, 2009.

[8] Craven dan Hirnle, Pengertian Edukasi.: Suliha, 1996.

[9] Prabowo Pudjo Widodo, Menggunakan UML. Bandung: Informatika, 2011.

[10] Nazruddin Safaat, Android Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android. Bandung: Informatika, 2012.

[11] Wahana Komputer, 25 kreasi foto gokil dengan photoshop cs6. Jakarta, Indonesia: Elex Media, 2012.

[12] ESRB. (2013, Juni) http://www.esrb.org/. [Online]. http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.jsp