DAFTAR PUSTAKA

Adi, S 2012 (21 September). Cara-Cepat-Hilangkan-Pedas-Minum-Susu.Tersedia di: http://www .hmpcbekasi.blogspot.com

Agriflo. (2012). Cabai Prospek Bisnis dan Teknologi Mancanegara. Jakarta: Penebar Swadaya Grup.

Castronova, Edward. (2006). *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games.* Chicago: University Of Chicago Press

Hariyanto, S.2010 (6 Oktober). Manfaat Terapi Permainan Bagi Anak. Tersedia di http://belajarpsikologi.com/manfaat-terapi-permainan-bagi-anak.htm

Heri, W. 2012 (29 Mei). Cegah Kanker Dengan Cabai. Tersedia di: http://www.rimanews.com

Kalshoven, L.G.E. (1981). *The Pest of Crops in Indonesia*. Jakarta: PT. Ichtiar Baru Van Hoeve.

Kardinan. (2002). *Pestisida Nabati Ramuan dan Aplikasi*. Jakarta: Penebar Swadaya.

Madcoms. (2012). Kreasi Animasi Kartun dengan Adobe Flash. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Martha, Putri. Gustia. (2012). Rambut Tebal & Cegah Kanker dengan Cabai. Diakses pada 09 Oktober 2012. Tersedia di: http://www .okezone.com

N.K., Adaman. (2005). *The Developmental History of Online Gaming Design.* McGraw-Hill.

Puspitarini, Margaret. 2012 (13 Januari). Dosen Unsoed Ciptakan Obat Kanker dari Cabai & Jahe Merah 2012. Tersedia di http://www.okezone.com

Rollings, Andrew; Ernest Adams. (2006). *Fundamentals of Game Design.* Prentice Hall.

Sayuti A. (2006). *Geografi budaya dalam wilayah pembangunan daerah Sumatera Barat. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah*.

Setiadi. (2002). *Bertanam Cabai*. Jakarta : Penebar Swadaya.

Syukur, M., Yuniati, R., Dermawan, R. (2012). Sukses Panen Cabai Tiap Hari. Jakarta: Penebar Swadaya.

Yusuf, S., Dahlan, D. (2012). Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja. Bandung: Rosdakarya.