DAFTAR PUSTAKA

1 Arsyad, Azhar. (2003), *Media Pengajaran*, Raja Grafindo Persada, Jakarta.

2 Arsyad, Azhar. (2006), *Media Pembelajaran,* PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta.

3 Direktorat Pembinaan Jalan Kota. No. 01/P/BNKT/1991. Tata Cara Pemasangan Rambu dan Marka Jalan Perkotaan. Jakarta, 1.

4 Fathansyah, I. (1999), *Basis Data,* Informatika, Bandung

5 Gayeski, D. (1993), *Multimedia for Learning:Develompent, Application, Evaluation,* Educational Technology Publications, New Jersey, 4.

6. Hurd, Daniel dan Jenuings, Erin. (2009), *Standardized Educational Games Ratings: Suggested Criteria.* Karya Tulis Ilmiah.

7. Idris, Husni. (2008), Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbantuan Komputer, Karya Tulis Ilmiah, Fakultas Tarbiyah STAIN Manado.

8. John von Neumann and Oskar Morgenstern. (1953), *Theory of Games and Economic Behavior (3rd Edition)*, Princenton, New Jersey, 48.

9. Latuheru, John D. (1988), *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*, Depdikbud & P2 LPTK, Jakarta, 81.

10. Peters, Keith. (2007), *Foundation ActionScript 3.0 Animation,* Friendsofe, New York, 251-253.

11. Polres Bandung, (2013). LAPORAN MODEL P 203 BULAN MARET 2013 POLRES BANDUNG http://humas.polri.go.id/ , diakses 14 April 2013, pukul 19.00 WIB

12. Rollings, A. ,Ernest, A. (2003), *On Game Design*: New Riders, 43 – 44.

13. S. Nasution. (1987), *Teknologi Pendidikan,* Jemmars, Bandung.

14. Sigit, dkk. (2008), *Pengembangan Pembelajaran dengan Menggunakan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran yang Berkualitas.* Laporan Karya Tulis Ilmiah, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, Semarang.

15. Sommerville, Ian. (2011), *Software Enginering (9th Edition)*, Addison-Wesley, Boston, 30 – 31.
16. Sugiyono, (20110, *Metode Penelitian KOMBINASI (Mixed Methods)*, Bandung: Alfabeta, 192-198
17. Suyanto, M. (2004), *Mengembangkan Aplikasi Multimedia*, Andi Offset, Yogyakarta.