DAFTAR PUSTAKA

[1]. http://e-journal.uajy.ac.id/2TS11983.pdf (diakses tgl 03/01/2014)

[2]. Penting Perhatikan keselamatan berkendara http://dishubkominfo.bulungan.go.id/en/component/content/article/78-penting-perhatikan-keselamatan-berkendara.html (diambil tgl 11 juni 2014 jam jam 15.30 WIB)

[3]. Menumbuhkan Kedisiplinan Berlalu Lintas Sejak Usia Dini (http://dishub.jabarprov.go.id/) (diakses tgl 30/12/2013)

[4].http://nurichsan.unsoed.ac.id/METODE-PENGEMBANGAN-WATERFALL-PROTOTYPING/(diakses tgl 26 juni 2014 pukul 10.00 WIB)

[5]. http://id.wikipedia.org/wiki/Rambu_lalu_lintas (diakses pada tanggal 03 Januari 2014 pukul 12.10)

[6]. www.e-bookspdf.org/download/*GAMBAR* RAMBU *RAMBU LALU-LINTAS.pdf* (diakses pada tanggal 1 Januari 2014 pukul 14.00)

[7]. http://www.allbookez.com/ (diakses tgl 05/03/2014)

[8]. Lubis, Erick Ricardo, 2011. Latar Belakang Game Edukasi Universitas Sumatera Utara. Sumatra Utara.

[9].http://www.cintagame.com/2013/10/pengelompokan-genre-game.html (diakses tanggal 22/03/2014)

[10]. Hofstetter, Fred T. (2001). Multimedia Literacy. Third Edition. McGraw-Hill. International Edition, New York. Pressman. (diambil dari situs http://www.m-edukasi.web.id/ tgl 01042014)

[11]. Russel, Stuart and Norvig Peter, 1995, Artificial Intelligence: A Modern Apprach, Prentice Hall Internasional Inc, New Jersey..

[12] Munir, Rinaldi, 2007. Algoritma Greedy. Departemen Teknik Informatika Institut Teknologi Bandung. Bandung.

[13] Peters, Keith. (2007), Foundation ActionScript 3.0 Animation, Friendsofe, New York, 251-253.

[14]. Ladjamudin, bin Al-Bahra. 2005. Analisis Dan Desain Sistem Informasi, yogyakarta : Graha Ilmu.

[15]. http://id.wikipedia.org/ADOBE_FLASH (diakses pada tanggal 15 Februari 2013 jam 20.29 WIB)

[16]. MADCOMS, 2011. Panduan Belajar CorelDraw X5. Andi, Yogyakarta

[17].http://tips.autobild.co.id/ SHELL-ROAD-SAFETY-GAME(tgl 5 mei 2014)