DAFTAR PUSTAKA

Jogiyanto H.M. 2004. *Teori dan Aplikasi Komputer*. Andi Offet. Yogyakarta.

Jogiyanto H.M. 2004. *Teori dan Aplikasi Komputer*. Andi Offet. Yogyakarta.

Jogiyanto, HM. 2001. *Analisis Perancangan Sistem Informasi.* Andi Offset. Yogyakarta.

Jogiyanto, HM. 2001. *Analisis Perancangan Sistem Informasi.* Andi Offset. Yogyakarta.

Kadir, Abdul. 2002. *Pengenalan Sistem Informasi*. Andi. Yogyakarta.

Nugroho, Adi. 2005. (edisi revisi) *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi dengan Metodologi Berorientasi Objek*. Informatika. Bandung.

Radion, Kristo, S.ST. 2012. *Easy Game Programming Using Flash dan ActionsScript 3.0.*Andi. Yogyakarta.

Safaat, Nazaaruddin.2012.*(edisi revisi) Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC berbasis Android*.Informatika. Bandung.

Sugandi, Achmad, dkk. 2000. *Belajar dan Pembelajaran.* Semarang: IKIP PRESS.

Internet

Kay M, Cutler. *developing math games based on children's literature. 2001*. http:// journal.naeyc.org/btj/.../MathGames./ (02/06/2014)

http://blog.tp.ac.id/pdf/tag/skripsi-tentang-game-edukasi-pengenalan-huruf-dan-angka-dalam-bahasa-inggris-untuk-anak-tk.

Deni Sidarta. ppta.stikom.edu/APLIKASI BELAJAR MENULIS UNTUK ANAK PRASEKOLAH BERBASIS. ANDROID.2010. (02/06/2014)

Dedi .http://digilib.its.ac.id/public/ITS-NonDegree-14646-paperpdf.pdf.2008

Noviyanto.www.journal.uad.ac.id/ MEMBANGUN SISTEM PEMBELAJARAN PENGENALAN BENTUK UNTUK ANAK BERBASIS MULTIMEDIA DAN GAME INTERAKTIF. (17/06/2014)

Nana.www.journal.unsil.ac.id/jurnal/ RANCANG BANGUN APLIKASI PENGENALAN ALFABET. BERBASIS MULTIMEDIA. (18/06/2014)

Nurachmad. www.library.upnvj.ac.id/ Aplikasi Pengenalan Abjad, Angka, dan Warna untuk. Anak Prasekolah (usia 3-5 tahun) Berbasis Multimedia. 2012. (20/06/2014)