

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Sommerville, Ian. (2011), *Software Engineering (9th Edition)*, Addison-Wesley, Boston.
- [2] Latuheru, John D. (1988), *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*, Depdikbud & P2 LPTK, Jakarta.
- [3] Arsyad, Azhar. (2003), *Media Pengajaran*, Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- [4] Gayeski, D. (1993), *Multimedia for Learning*, Educational Technology Publications, New Jersey.
- [5] Suyanto, M. (2004), *Mengembangkan Aplikasi Multimedia*, Andi Offset, Yogyakarta.
- [6] Wihardjo, Edy. (2007), *Pembelajaran Berbantuan Komputer*, Universitas Jember, Jember.
- [7] Handriyantini, Eva. (2009), *Permainan Edukatif (Educational Games) Berbasis Komputer untuk Siswa Sekolah Dasar, e-Indonesia Invitational 2009 (eII2009)*.
- [8] Hurd, Daniel dan Jenuings, Erin. (2009), *Standardized Educational Games Ratings: Suggested Criteria*. Karya Tulis Ilmiah.
- [9] Fatta, A. H. (2007), *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*, ANDI, Yogyakarta
- [10] Fathansyah, I. (1999), *Basis Data*, Informatika, Bandung
- [11] Radion, Kristo. (2009), *ULTIMATE GAME DESAIN Building RPG Games Using Adobe Flash Action Script*, ANDI, Yogyakarta
- [12] Adobe Photoshop CS5, <http://www.adobe.com/special/products/photoshop/cds.html>, tanggal akses 25 September 2012, pukul 21:14 WIB
- [13] Permana, Budi. (2009), *Seri Penuntun Praktis Adobe Photoshop CS4*, Elex Media, Jakarta
- [14] Idris, Husni. (2008), *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbantuan Komputer*, Karya Tulis Ilmiah, Fakultas Tarbiyah STAIN Manado.

- [15] Arsyad, Azhar. (2006), *Media Pembelajaran*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- [16] Sigit, dkk. (2008), *Pengembangan Pembelajaran dengan Menggunakan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran yang Berkualitas*. Laporan Karya Tulis Ilmiah, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- [17] S. Nasution. (1987), *Teknologi Pendidikan*, Jemmars, Bandung.