

## DAFTAR PUSTAKA

- Adinesamson. 2011. *Nusantara adalah Anugerah bukan Musibah*.  
[www.kompasiana.com/adinesamson](http://www.kompasiana.com/adinesamson), 09 Desember 2011.
- Adjie, Seno. 2006. *Macromedia FLASH Professional 8*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Anggiawan, Satya Dwi. 2011. *Pembuatan Game Logic Puzzle untuk Edukasi Logika Anak*. Surabaya: Teknologi Multimedia Broadcasting, Institut Teknologi Sepuluh November.
- Ayu, Retno (2010). *Pengertian Game*. From [http://retno-ayusp.blogspot.com/2010/03/pengertian-game\\_23.html](http://retno-ayusp.blogspot.com/2010/03/pengertian-game_23.html), 10 oktober 2011.
- Edward, Manogi. 2010. *Perancangan Sistem Informasi*. Medan: Amik Harapan
- Gunawan, Dedi. 2008. *Modul Pembelajaran Interaktif Elektronika Dasar Untuk Program Keahlian Teknik Audio Video Smk Muhammadiyah 1 Sukoharjo Menggunakan Macromedia Flash 8*. Surakarta: Program Strata 1 Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Kopelke, Kristine. 2005. *Make A Hidden Objects Game In Flash MX*. From [www.flashclassroom.com](http://www.flashclassroom.com), 20 September 2011.
- Kurniawan, Herman. 2009. *Pendukung Materi Taman Pendidikan Al-Qur'an Melalui Game Edukasi Untuk Anak Umur 6-10 Tahun Menggunakan Macromedia Flash 8*. Surakarta: Program Strata 1 Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Surakarta.

- Munandar, M. Yulian. 2008. *Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Membaca Al-Qur'an Berbasis Multimedia Menggunakan Macromedia Flash 8 dan XML File*. Semarang: Tugas Akhir Program Diploma III Instrumentasi dan Elektronika, FMIPA, Universitas Diponegoro.
- Moustafa. 2011. *Audacity Perangkat Lunak gratis, sederhana, mudah dan menarik*. <http://www.ilmukomputer.org>, 09 Maret 2012.
- Nilwan, Agustinus. 1995. *Pemrograman Animasi dan Game Profesional*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Suherman, Pepen. 2009. *Perancangan Game Untuk Anak-Anak Petualangan Pepen dengan Macromedia Flash*. Yogyakarta: STMIK AMIKOM.
- Susanto, Azhar. 2004. *Sistem Informasi Manajemen (Konsep dan Pengembangan)*. Bandung: Lingga Jaya.
- Suteja, B.R, & Freddie Setiawan. 2011. *Implementasi Role Playing Game Berbasis Flash (Studi Kasus Petualangan Fredo Bangkitnya Hantu Tanpa Kepala)*. Bandung: Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Maranatha.
- Suyati, 2008. *Adobe Photoshop CS*. Jakarta: Pusat Data dan Informasi Pertanian.
- Werdiningsih. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial 6*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- W, Wandah. 2006. *Dasar Pemograman Flash Game*. Yogyakarta: Andi Offset.