

DAFTAR PUSTAKA

- Bertalya.2006. *Pemrograman Multimeddi*. Universitas Gunadarma
- Darudiato. S, Agustini. H, Dwi Yanti. M, Sujanto. D.,2006. *Analisis danPerancangan Aplikasi Perangkat Ajar Bebasis Multimedia Dengan Studi Kasus: Mata Kuliah Analisa & Perancangan Sistem Informasi*, Universitas Bina Nusantara, Jakarta.
- Hanafi,Ali.Solikin, S.Si., MT,., Utsman M. Mahda my. 2011. “ *Aplikasi Education Game Berbasis Flash Untuk Pembelajaran Inggris Bagi Anak-anak*”. Tugas Akhir. Politeknik Telkom Bandung.
- Kurniawan, Herman. 2010. *PENDUKUNG MATERI TAMAN PENDIDIKAN AL-QUR’AN MELALUI GAME EDUKASI UNTUK ANAK UMUR 6-10 TAHUN MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH 8*. Tugas Akhir. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Lestina, Puri. 2011. *MERANCANG MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TINGKAT SEKOLAH DASAR (DITINJAU DARI SISI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL)*. Tugas Akhir. Desain Komunikasi Visual Sekolah Tinggi Teknik Surabaya.
- M.Said. I S,Kom, (2008), *Pengembangan Saran Pengajaran Dengan SistemMultimedia Untuk Menggali Potensi Kecerdasan Anak TK (Studi Kasus: Al’ Ibrah Sidomoro Gresik*, Universitas Muhammadiyah Gresik.
- Munandar,M.Yulian.2008. “*Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Membaca AL-Qur’an Berbasis Multimedia Menggunakan Macromedia Flash 8 Dan XML File*”. Tugas Akhir.Universitas Diponegoro Semarang.
- Noviyanto ,Fiftin, S.T. 2008.” *Membangun Sistem Pembelajaran Pengenalan Bentuk Untuk Anak Berbasis Multimedia Dan Game Interaktif*”. Jurnal Informatika Vol : 2, No.1. Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta.
- Saputra, Derrys Novy Anggriawan.2010. *MEMBANGUN APLIKASI GAME PLANE FIGHTER MENGGUNAKAN FLASH*. Tugas Akhir. Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.
- Setyaningsih,Reti Yuliana. Arif Basofi,S.Kom,., Kholid Fathoni, S.Kom,., 2010. “ *Game Matematika Untuk Pembelajaran Murid SD*”. Tugas Akhir. Politeknik Elektronika Negeri Surabaya.

Soegiarto, Y. (2004). *Pembelajaran Mengenal Angka, Huruf, Warna Bentuk, dan Latihan Untuk Anak-Anak Prasekolah dan TK Dengan Menggunakan Macromedia Flash 5.0*. Universitas Surabaya.

Tim Abdi Guru. 2008. "*Seribu Pena Bahasa Indonesia*". Erlangga. Jakarta.

Tim Guru. 2010. "*Panduan SPMB IPC*". Pustaka Setia. Bandung.

Yuliyanti, Susi. 2012. *ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME EDUKASI BERBASIS JAVA KREATIF DENGAN BERMAIN*. Tugas Akhir. Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.