

DAFTAR PUSTAKA

- Budiono. [t.th] . Kamus 3 Bahasa Bergambar. Jakarta : Bintang Indonesia.
- Beny. 2010. Pengembangan Software Game Menggunakan RPG Maker VX . Skripsi. Universitas Sumatera Utara.
- Handoyo, Andy Irwanto. 2010. '*PENERAPAN APLIKASI CERITA RAKYAT DAN PERMAINAN DAERAH YANG BERBASISKAN WEB DAN ENSKLOPEDIA DALAM Mendukung Pengajaran Budaya Nasional Pada Taman Kanak – Kanak & Kelompok Bermain Di Kotamadya Bandung*'. PKMK-2-14-1
- Houston, sam. "Video Game Companies " <<http://gameindustrytweet.com/video-game-companies-on-twitter/>> Oktober 2012
- Kurniawan, Herman. 2009. Pendukung Materi Taman Pendidikan Al-Qur'an Melalui Game Edukasi Untuk Anak Umur 6-10 Tahun Menggunakan Macromedia Flash 8. Skripsi. Jurusan Teknik Elektro Fakultas Teknik UMS. Surakarta.
- Maharani, Rizky Sari Mei. 2011. '*TEKNIK MERANCANG APLIKASI GAME*', 2-7.
- Martono, Kurniawan Teguh. 2011, '*Perancangan Game Edukasi "Fish Identity" Dengan Menggunakan Java*', Jurnal sistem komputer - vol.1 No.1 Tahun 2011,49-53.
- Rilia Iriani, Bambang Suharto, dan Fajar. 2009, '*Penggunaan Animasi 3d Dalam Pembelajaran Struktur Atom*', Ittihad Jurnal Kopertis Wilayah XI Kalimantan, Volume 7 No.11 April 2009,59-72.
- Rizky Sari, Tri Listyorini. 2011. GAME EDUKASI LOGIKA MATEMATIKA. Skripsi. Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.
- Soewignjo, S. 2005. Belajar Membuat Animasi 2 Dimensi Let's Animate. Nexx Media., Icn, Bandung.
- Suindarti. 2011. Game Edukasi Meningkatkan Daya Ingat Anak "Bermain Bersama Dido" Dengan Macromedia Director. Skripsi. Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM. Yogyakarta.

- Syahrial, H. 2006. Sumbangsih Komputer dalam Industri Film.
<http://www.jurnalcelebes.com/view>.
- Wirawan,Deni . 2007. ANALISA DAN PERANCANGAN GAME 2D STRATEGI PADA PC BERBASISKAN ENGINE TORQUE GAME BUILDER. Skripsi. Fakultas Teknik Universitas Bina Nusantara

LAMPIRAN

Yang dapat disertakan dalam lampiran

1. Kode program
2. Screen shot aplikasi
3. Screen shot halaman web
4. dan lain-lain yang dianggap perlu

Jika diperlukan daftar lampiran, letakkan di awal lampiran.