

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Yudhanto, Prasetyo Adi, Perancangan Promosi Produk Edu-Games Melalui Event. Laporan Tugas Akhir, Bandung: Universitas Komputer Indonesia, 2010.
- [2] I. Binanto, Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya, Yogyakarta: ANDI, 2010.
- [3] "<http://dictionary.reference.com/>," [Online]. [Accessed Tuesday February 2016].
- [4] I. Permana, KIMIA SMA/MA, Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional, 2009.
- [5] A. Nilwan, Pemrograman Animasi dan Game Profesional, Jakarta: Media Komputindo, 1998.
- [6] S. Henry, Cerdas dengan Game: Pnadian Praktis Bagi orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game, Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2010.
- [7] "<https://www.utopiccomputers.com/>," [Online]. Available: <https://www.utopiccomputers.com/permainan-game-edukasi-untuk-anak-buatan-indonesia/>. [Accessed Tuesday February 2016].
- [8] T. P. A, The Complete Reference HTML & CSS fifth Edition, New York: The McGraw-Hill Companies, 2010.
- [9] H. Hendratman, Photoshop, Bandung: Informatika Bandung, 2010.
- [10] S. R. M. Salahuddin, Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek, Bandung: Informatika, 2013.
- [11] M. P. B. Soeherman, Designing Information System, Jakarta: PT. AlexMedia Komputindo, 2008.