

DAFTAR PUSTAKA

- Adriana, Maria D. 2008. *Mudah-Praktis-Cepat-Aplikatif Menguasa Bahasa Jepang Hiragana & Katakana*. Yogyakarta: Indonesia Cerdas.
- Al Fatta, Hanif. 2007. *Analisis & Perancangan Sistem Informasi untuk Keunggulan Bersaing Perusahaan dan Organisasi Modern*. Yogyakarta: ANDI.
- Bonafix, Dominicus Nunnun. 2005. *Pengertian Storyboard. Animasi 3D Profesional dengan Maya*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Booth, Paul A. 1995. *An Introduction to Human-Computer Interaction*. UK: Lawrence Erlbaum Associates.
- Departemen Pendidikan Nasional. *Pengertian Analisis*. Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring. Retrieved (19 Maret 2014) <http://badanbahasa.kemdikbud.go.id/kbbi/>.
- Departemen Pendidikan Nasional. *Pengertian Rancang*. KBBI Daring Kamus Besar Bahasa Indonesia. Retrieved (19 Maret 2014) <http://badanbahasa.kemdikbud.go.id/kbbi/>.
- Entertainment Software Association. *2014 Sales, Demographic, and Usage Data – Essential Facts About The Computer and Video Game Industry*. Retrieved (30 Juli 2014) http://www.theesa.com/facts/pdfs/esa_ef_2014.pdf.
- Guniar, Nita Khoeriah. 2011. *Belajar dan Pembelajaran “Teori Belajar Kognitif”*. Universitas Palangka raya.
- Kusrianto, Adi. 2006. *Panduan Lengkap Memakai Macromedia FLASH Professional 8*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Makar, Jobe. 2002. *Macromedia® Flash TM MX Game Design Demystified: The Official Guide to Creating Games with Flash*. Peachpit Press.
- Newzoo. *Top 100 Countries by Game Revenues*. Retrieved (30 Juli 2014) <http://www.newzoo.com/free/rankings/top-100-countries-by-game-revenues/>.
- Pedersen, Roger E. 2009. *Game Design Foundation*. 2nd ed. USA: Wordware Game and Graphics Library.

- Pressman, Roger S. 2002. *Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi*. Yogyakarta: Andi.
- Prestiliano, Jasson dan Danny Manongga. 2011. *XGameFlow, Extended Model for Measuring Player's Enjoyment in Playing Game*.
- Santoso, Insap. 2009. *Interaksi Manusia dan Komputer*. Yogyakarta: ANDI.
- Schell, Jesse. 2012. *The Art of Game Design – A Book of Lenses*. USA: Morgan Kaufmann.
- Shneiderman, Ben dan Catherine Plaisant. 2005. *Designing The User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction*. 4th ed. USA: Pearson Education, Inc.
- Sibero, Ivan C. 2009. *Langkah Mudah Membuat Game 3D*. Bab Pengantar Game, subbab Sejarah Game dan subbab Personal Computer (PC) Game. Yogyakarta: MediaKom.
- Triandini, Evi dan I Gede Suardika. 2012. *Step by Step Desain Proyek Menggunakan UML*. Yogyakarta: Andi.
- Vaughan, T. (2008). *Multimedia: Making It Work*. (7th Edition). New York: McGraw-Hill.