

DAFTAR PUSTAKA

- Al Fatta, Hanif. 2007. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*. Yogyakarta : Andi Offset.
- AR MB.Rahimsyah, 2003. "*Kisah Para Pahlawan Bangsa*"
Surabaya :
GREISINDA PRESS.
- Azhar Arsyad. 2010. "*Media Pembelajaran*". Jakarta: PT.
RajaGrafindo Persada.
- Ashley, 2011. "*Panduan Pemula Pengguna Construct2*"[online].
Tersedia : <https://www.scirra.com/tutorials/37/beginners-guide-t-construct-2/id>
- Dewi, Ghea Putri Fatma, 2012. "*Pengembangan Game Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris sebagai Media Pembelajaran Siswa SD berbasis MACROMEDIA FLASH*", Skripsi UNY, Yogyakarta.
- Prabawati, Theresia Arie, 2011. "*Mahir Digital Imaging dengan Photoshop CS5*", Penerbit Andi, Yogyakarta.
- Putri, Leni Setiya. 2012. "*Aplikasi Belajar Angka, Huruf dan Kata Untuk Taman Kanak - Kanak Berbasis Multimedia*", Skripsi
STMIK AKAKOM, Yogyakarta.
- Semuil Tjiharjadi, ST., MM., MT., 2007, *Pemrograman Multimedia Menggunakan Synchronized Multimedia Integration language*, Penerbit Andi, Yogyakarta.
- Taru Nugroho N.W, Andi. 2012. *Cara Mudah membuat Game di Android*. Yogyakarta : Andi Offset.

