

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Maulana syafrial nur, 2013, *auto leveling berbasis finite state machine (fsm) pada game pembelajaran bahasa inggris*, jurnal sarjana teknik informatika vol. 1, universitas trunojoyo.
- [2] rachman a., 2010, *agen cerdas animasi wajah untuk game tebak kata*, jurnal teknologi informasi volume 6 nomor 1, universitas dian nuswantoro.
- [3] Prasetya ananta tri, 2012, *pembuatan multimedia interaktif teknik olah raga volisebagai media pembelajaran menggunakan adobe flash*, naskah publikasi, sekolah tinggi manajemen informatika dan komputer amikom yogyakarta.
- [4] Kumoro herry, 2011, *pembuatan aplikasi pembelajaran strategi & teknik dasar futsal berbasis cd interaktif*, penulisan ilmiah jenjang setara sarjana muda, universitas gunadarma.
- [5] Yuliawan eri , 2011, *aplikasi informasi teknik dasar futsal dengan menggunakan j2se java 2 standar edition* , penulisan ilmiah jenjang setara sarjana muda, universitas gunadarma.
- [6] widiastuti nelly indriani, 2012, *Membangun game edukasi sejarah walisongo*, jurnal ilmiah komputer dan informatika (komputa) volume. i nomor. 2, bulan oktober 2012 - issn :2089-9033, Universitas Komputer Indonesia.
- [7] Wahana Komputer, 2010, judul *Adobe Flash Cs 5 Untuk Membuat Animasi Kartun*, Penerbit Andi, Semarang.
- [8] Novianti resmi, 2013, *Game Edukasi Bahasa Sunda Untuk Siswa Smp Berbasis Desktop*, Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika (Komputa) Issn : 2089-9033, Universitas Komputer Indonesia.
- [9] Binanto Iwan, 2013, *Multimedia Digital Dasar Teori dan pengembangannya*, Penerbit ANDI, Yogyakarta.
- [10] Al-Bahra Bin Ladjamudin, 2005, *Analisis dan Desain Sistem Informasi*, Penerbit Graha Ilmu, Yogyakarta.
- [11] Marhaendro Agus Susworo, 2009, *Tes keterampilan dasar bermain futsal*, jurnal iptek olahraga, VOL.11, No.2, Mei 2009:144–156, Universitas Negeri Yogyakarta.