

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] *Occupational Outlook Handbook, "Job Outlook of Database Administrators"*, diakses pada tanggal 8 Januari 2013, <<http://www.bls.gov/ooh/computer-and-information-technology/database-administrators.htm#tab-6>> .
- [2] ITCareerFinder, "*Database Administrator Salary Range*", diakses pada tanggal 8 Januari 2013, < <http://www.itcareerfinder.com/brain-food/it-salaries/database-administrator-salary-range.html>>.
- [3] findmebyIP, "*HTML5 & CSS3 Support*", diakses pada tanggal 8 Januari 2012, <<http://fmbip.com/litmus/>>.
- [4] Winastawan Gora dan Sunarto, 2010, *PAKEMATIK (Strategi Pembelajaran Inovatif Berbasis TIK)* (Jakarta: Elex Media Komputindo). hlm. 1.
- [5] Istiyanto.com: *Pengertian dan Manfaat Multimedia Pembelajaran*, diakses pada tanggal 14 Januari 2013, <<http://istiyanto.com/pengertian-dan-manfaat-multimedia-pembelajaran>>.
- [6] sarjanaku.com: *Desain Multimedia Pembelajaran, Jenis serta Merancangnya*, diakses pada tanggal 14 Januari 2013, <<http://www.sarjanaku.com/2012/09/desain-multimedia-pembelajaran-jenis.html>>.
- [7] Pepen Supendi dan Nurhidayat, 2008, *FUN GAME (50 permainan menyenangkan di indoor dan outdoor)*, Jakarta: Penebar Swadaya, hlm. 11.
- [8] repository.upi.edu: *Media Pembelajaran Berbasis Permainan*, diakses pada tanggal 3 Januari 2013. <[http://repository.upi.edu/operator/upload/s\\_kom\\_056707\\_chapter2.pdf](http://repository.upi.edu/operator/upload/s_kom_056707_chapter2.pdf)>.
- [9] student.eepis-its.edu: *Definisi HTML*, diakses pada tanggal 6 Januari 2013, <<http://student.eepis-its.edu/~heroine/mindmap/definisi.html>>.
- [10] W3 School, *HTML 5 New Elements*, Diakses tanggal 20 Mei 2012, <[http://www.w3schools.com/html/html5\\_new\\_elements.asp](http://www.w3schools.com/html/html5_new_elements.asp)>.
- [11] Andi Taru Nugroho, 2012, *Pemrograman Game Berbasis Web Menggunakan JavaScript + HTML5*, Yogyakarta: ANDI, hlm. 21.
- [12] Andi Taru Nugroho, 2012, *Pemrograman Game Berbasis Web Menggunakan JavaScript + HTML5*, Yogyakarta: ANDI, hlm. 35.

- [13] Hubert dan Billy Christian, Pengembangan Aplikasi *Game Shooting Arcade* "Harbinger" Dengan Elemen *Role-Playing* menggunakan *Golden T Game Engine* Berbasis Java, (Jakarta : Jurusan Teknik Informatika Universitas Binus)
- [14] staff.uny.ac.id: Pengembangan Model Pembelajaran, diakses pada tanggal 8 Januari 2013, < [http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endang-mulyatiningsih-mpd/7cpengembangan model-pembelajaran.pdf](http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endang-mulyatiningsih-mpd/7cpengembangan%20model-pembelajaran.pdf)>.
- [15] Asep Herry Hermawan, dkk, 2008. Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta : Universitas Terbuka. Hlm. 88.
- [16] Hidayati, Hetti. 2010. Panduan pengembangan konten e-learning dalam program Teaching Grant PHKI 2010. Pelatihan Desain Instruksional untuk Pengembangan konten *e-learning* Institut Teknologi Telkom
- [17] Rollings, Andrew and Adams, Ernest. (2003). Andrew Rollings and Ernest Adams *on Game Design*. *New Riders Publishing*. Page 14.
- [18] Kadir, Abdul, 2009, Dasar Perancangan Dan Implementasi Database Relasional, Yogyakarta: Andi Yogyakarta.