

DAFTAR PUSTAKA

- Andrianysah. 2014. ***“Perancangan Aplikasi Game Edukasi Menggunakan Metode Linear Congruent Method (LCM)”***. Pelita Informatika Budi Darma, Vol 6, No. 1, ISSN 2301-9425, STMIK Budi Darma.
- Kurniawan, Erick. 2011. ***“Cepat Mahir Visual Basic 2010”***. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Purnanindya, Ranti dan Muhammad Munir. 2010. ***“Pengembangan Game Edukasi Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran TIK Untuk Siswa Kelas 3 SD Negeri Pujokusuman 2 Yogyakarta”***. Naskah Publikasi. STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- Nurullah. 2012. ***“Perancangan dan Pembuatan Sistem Informasi Akuntansi Pada STMIK U’BUDIYAH Menggunakan VB.NET”***. Naskah Publikasi, STMIK U’Budiyah Indonesia.
- Sekarsari, Dian. 2014. ***“Implementasi Metode LCM (Linear Congruent Method) pada Permainan Ludo”***. Pelita Informatika Budi Darma, Vol 6, No. 1, STMIK Budi Darma.
- Sugiarti, Yuni, S.T.M.Kom, 2013, ***Analisa dan Perancangan UML (Unified Modeling Language) Generated Vb.6***, Edisi Pertama, Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Suheri, Agus. 2006. ***“Animasi Multimedia Pembelajaran”***. Jurnal, Vol 2 – No. 1. Naskah Publikasi, STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- Suindarti. 2011. ***“Game Edukasi Meningkatkan Daya Ingat Anak Bermain Bersama Dido Dengan Macromedia Director”***. Naskah Publikasi, STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- Syahfitri, Yunita. 2011. ***“Teknik Film Animasi Dalam Dunia Komputer”***. Jurnal Saintikom. STMIK Triguna Dharma.