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>.

[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>.

[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>.

[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 Intruksional 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.