

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Bahra Bin Ladjamudin, 2010, *Analisis dan Desain Sistem Informasi*, Graha Ilmu, Tangerang.
- Hartono, Jogyanto, 1999, *Analisis Dan Disain Sistem Informasi : Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*, Penerbit Andi, Yogyakarta.
- Ibnugaha, Prajna Deshanta, 2008, *Pembuatan Aplikasi Pengolahan Nilai Berbasis Web*, Jurnal Politeknik Telkom, Bandung.
- Dhanta, Rizky, 2009, *Pengantar Ilmu Komputer*, Indah, Surabaya.
- Dadang Sudrajat, Tifan Muslim, 2010, *Perancangan Aplikasi Game Aritmatika Pada Handphone untuk Melatih Kemampuan Berhitung Kelas 1 dan 2 Sekolah Dasar Negeri II Ciperna Kabupaten Cirebon*, Jurnal Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer IKMI, Cirebon.
- Puspita, Katharina Candra, 2007, *Rancang Bangun Aplikasi Game "Puzzle Kata" Istilah Teknik Informatika Menggunakan Macromedia Flash 8*, Universitas PGRI, Yogyakarta.
- Saltzman, Marc, 2000, *Game Design Secrets Of The Sages*, Macmillan Publishing, U.S.A.
- M. Iwan Januar, E. F Turmudzi, 2006, *Game Mania*, Gema Insani, Jakarta.
- Winarno, Edy, 2011, *Hacking dan Programming Dengan Android SDK Untuk Advanced*, Elex Media Komputindo, Semarang.
- Kristianto, Andi, 2003, *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya*, Gava Media, Yogyakarta.
- Sulistiyorini, Prastuti, 2009, *Pemodelan Visual Dengan Menggunakan UML dan Rational Rose*, Jurnal Teknologi Informasi Dinamika Volume XIV, Pekalongan.
- Haviluddin, 2011, *Memahami Penggunaan UML (Unified Modelling Language)*, Jurnal Informatika Mulawarman, Samarinda.
- Shalahuddin, A.S Rosa, 2011, *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek)*, Modula, Bandung.