

DAFTAR PUSTAKA

- Afrian, “ *Perancangan Aplikasi Game Asah Otak Tebak Kata Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode Linear Congruent Method (LCM)* ”, Jurnal Pelita Informatika Biudi Darma ,Volume : VI, Nomor: 1, Maret 2014.
- Alfa Satyaputra, M.Sc and Eva Maulina Aritonag, S.Kom,2014 “*Beginning Android Programming with ADT Bundle*”, PT.Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Alicia Sinsuw, Xaverius Najooan, “*Prototipe Aplikasi Sistem Informasi Akademik Pada Perangkat Android*”, E-Journal Teknik Elektro Dan Computer (2013), ISSN : 2301-8402.
- Ashari, “*Perancangan Aplikasi Puzzle Tokoh Pejuang kemerdekaan menggunakan Linear Congruent Method*”, Jurnal Pelita Informatika Biudi Darma , Volume : VII, Nomor : 1, Juli 2014.
- Fahri, Imam Riadi, “*Media Pembelajaran Aritmatika Computer (Study Kasus Materi Konversi Bilangan)*”, Jurnal Sarjana Teknik Informatika Volume 1 Nomor 1, Juni 2013
- Ivan C.Sibero,2009. “*Langkah Mudah Membuat Game 3D*”, Edisi Pertama, MediaKom, Yogyakarta.
- Kristo Radion, S.ST,2012, “*Easy Game Programming Using Flash And Action Script 3.0*”, Cetakan Pertama, CV. ANDI OFFSET, Yogyakarta.
- Sri Esti Setianingsih, “*Game Tebak Gambar Bahasa Inggris Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas Iv Menggunakan Macromedia Flash 8*”, Jurnal Pendidikan Teknik Informatika.
- WahanaKomputer,2014. “*Mudah membuat game android berbasis adobe AIR*”, Andi publisher, yogyakarta.
- Yuni sugiarti, S.T.M.Kom,2013. “*analisis Dan Perancangan UML (Unifier Modeling Language)*”, Edisi Pertama, Graha Ilmu, Yogyakarta.