

DAFTAR PUSTAKA

- Danawati Safitri, dkk. 2014. ***“Peningkatan Kemampuan Daya Ingat Melalui Permainan Puzzle pada Anak Usia 5-6 Tahun”***. Jurnal. PG-PAUD FKIP Universitas Tanjungpura.
- Hutajuhu, Yandi Hotmangatur. 2013. ***“Implementasi Algoritma Brute Force pada Game FT Guard”***. Pelita Informatika Budi Darma. STMIK Budi Darma.
- Inra Sinaga, dkk. 2012. ***“Pembuatan Aplikasi Pengolahan Nilai Berbasis Web Studi Kasus SMK Negeri2 Baleendoh”***. Jurnal Penelitian. Politeknik Telkom.
- Muhammad Sobri, dkk. 2013. ***“Aplikasi Belajar Membaca Iqro’ Berbasis Mobile”***. Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia. STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- Nisa Hidayani, dkk. 2013. ***“Perancangan dan Implementasi Metode Brute Force Untuk Pencarian String pada Website PCR”***. Jurnal Penelitian. Politeknik Caltex Riau.
- Nyura, Yusni. 2010. ***“Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris pada Handphone dengan J2ME”***. Jurnal Informatika Mulawarman. Politeknik Negeri Samarinda.
- Sulistyorini, Prastuti. 2009. ***“Pemodelan Visual dengan Menggunakan UML”***. Jurnal Teknologi Informasi. STMIK Widya Pratama Pekalongan.
- Siswanto, dkk. 2014. ***“Pengembangan Aplikasi Permainan Othello dengan Negamax Alpha Beta Pruning dan Brute Force”***. Jurnal Sistem Informasi. Universitas Budi Luhur.
- Wiharto, Yudi. 2011. ***“Sistem Informasi Akademik Berbasis SMS Gateway”***. Jurnal Teknologi dan Informatika. Politeknik Palcomtech Palembang.