

DAFTAR PUSTAKA

- Arief Humala, S.Kom, “ ***Pembuatan Aplikasi Pencarian Halte Transjakarta Terdekat Berbasis Android*** ” Jurnal Ilmiah Univ.Gunadharma, Jakarta , 2012.
- Muhammad Fadlan, “***Perancangan Aplikasi Pembelajaran Sejarah Nabi Muhammad Saw Berbasis Multimedia dengan Menggunakan Metode Computer Based Insruction (CBI)***” Jurnal Informatika dan Teknologi Ilmiah, Volum ; IV, Nomor 3, Oktober 2014.
- Chandra Usman, ” ***Rancang Bangun Game Slider Puzzle Berbasis Android Menggunakan Metode Heuristik Dengan Teknik Best First Search***”, Jurnal Teknik Informatiak.
- Havilluddin, “***Memahami Penggunaan UML (Unified Modelling Language)***”, Jurnal Informatika Mulawarman, Volume 6 Nomor 1, Februari 2011.
- Afrian, “ ***Perancangan Aplikasi Game Asah Otak Tebak Kata Berbasis Android Denan Menggunakan Metode Linear Congruent Method (LCM)***”, Pelita Informatika, Volum :VI, Nomor 1, Maret 2014.
- Wahan Komputer,2014. “***Mudah Membuat Game Android Berbasis Adobe AIR***”, Andi Publisher, Yoogyakarta.
- Ivan C,Siboro,2009. “***Langkah Mudah Membuat Game 3D***”, Edisi Pertama, Mediakom, Yogyakarta.
- Alfa Satyaputra, M.Sc and Eva Maulina Aritonang, S.Kom, “ ***Begining Android Programming with ADT Bundle***”, PT.Elex Media Komputindo, Jakarta.