

DAFTAR PUSTAKA

- Hermawan.2011. *Mudah Membuat Aplikasi An-droid*.Yogyakarta: Penerbit Andi Offset.
- Nugroho, A., (2005), “*Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Dengan Metodologi Berorientasi Objek*”, Penerbit Informatika, Bandung.
- Nugroho, A., (2005), “*Rational Rose untuk Pemodelan Berorientasi Objek*”, Penerbit Informatika, Bandung.
- Hariman, A.S., (2002), “*Visual Modelling Menggunakan UML dan Rational Rose*”, Penerbit Informatika Bandung.
- H, Nazruddin Safaat. (2012). *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika Bandung.
- John, D Lathuheru. (1988). *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. Jakarta : Depdikbud.
- Lee, J. H., Karlova, N., Clarke, R. I., Thornton, K., & Perti, A. (2014). *Facet Analysis of Video Game Genres*. In iConference 2014 Proceedings (p. 125–139).
- Lessard, J. (2014) “*Game Genres and High-Level Design Pattern Formations*.” In Proceedings of the 2014 Foundations of Digital Games Conference. Florida, 2014.
- Safaat H, Nazruddin.2012. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Penerbit Informatika.
- Sanjaya, Wina. (2008). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media.
- Sudijono, Anas. (2006). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sutopo, Ariesto Hadi 2003, *Multimedia Interaktif dengan Flash*, Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Todorov, T. (1976). “*The Origin of Genres*,” *Trans. Richard M. Berrong*,New Literary History 8, no. 1: pp 159–70
- Winarno, Edi. (2011). *Membuat Sendiri Aplikasi Android untuk Pemula*. Jakarta : Elex Media Komputindo.

