

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Fitriani, “Pembuatan Game Edukasi Aritmatika Menggunakan Metode Naive Bayes Classifier Untuk Memvisualisasi Tingkatan Level Berbasis Android,” pp. 1–6, 2018.
- [2] C. Duffour *et al.*, “Rancang Bangun Aplikasi Game Math Race Berbasis Android,” *Prog. Phys. Geogr.*, vol. 14, no. 7, p. 450, 2017.
- [3] R. Munir, “Algoritma Dan Pemrograman Dalam Bahasa Pascal, C, Dan C++ Edisi Keenam,” *Inform. Bandung*, pp. 6–22, 2016.
- [4] R. A. S and M. Shalahuddin, *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung, 2018.
- [5] Sholiq, *Analisis Dan Perancangan Berorientasi Obyek*. Bandung: CV. Muara Indah, 2014.
- [6] Y. P. . Simaremare, A. P. S, and R. P. Wibowo, “Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Manajemen Publikasi Ilmiah Berbasis Online pada Jurnal SISFO,” *J. Tek. Pomits*, vol. 2, no. 3, pp. 470–475, 2013.
- [7] J. A. Hall, *Sistem Informasi Akuntansi, Edisi 4*, 4th ed. Jakarta: Salemba Empat, 2015.
- [8] L. Sitorus, *Algoritma Dan Pemrograman*. Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2015.
- [9] Indrajani, *Perancangan Basis Data Dalam All In 1*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2011.
- [10] Kusrini and A. Koniyo, *Tuntunan Praktis Membangun Sistem Informasi Akutansi Dengan Visual Basic dan Microsoft SQL Server*. Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2013.
- [11] Y. G. Putra, “Pembuatan Game Balap Kucing Dengan Unity Berbasis Android,” 2017.
- [12] M. I. Luthfi, “Pengembangan Aplikasi Historoid Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Siswa SMA,” *Fak. Tek. Univ. Negeri Yogyakarta*, 2016.
- [13] R. Yesputra, *Belajar Visual Basic .Net Dengan Visual Studio 2010*, vol. 53, no. 9. 2017.