

DAFTAR PUSTAKA

- Adi Nugroho, 2005, *Rational Rose untuk Pemodelan Berorientasi Objek*. Bandung : Informatika.
- Ahmad Luthfi, 2013, *Rutin Main Game Tingkatkan Kecerdasan Otak*. Okezone.com, 14 Maret 2013.
- Agus Mulyanto, 2009, *Sistem Informasi Konsep dan Aplikasi*. Yogyakarta:Pustaka Pelajar.
- Andang Ismail, 2009, *Eductions Games*. Yogyakarta:Proumedia
- A zainul Fanani, 2009, *Membuat Mini Games Seru dengan Flash*. Yogyakarta : Andi.
- Haviluddin, Februari 2011, “Memahami Penggunaan UML (Unified Modelling Language)”. *Jurnal Informatika Mulawarman. Volume6, No. 1*.
- Joni, 2013, “Memory Game Menggunakan Kinect”. *Jurnal Dimensi Elektro. Volume 1, No. 1*.
- MADCOMS, 2014. *Membuat Game Flash*. Yogyakarta: Andi
- Michael Erlangga, 2014, *GfK: Pertumbuhan Penjualan Smartphone di Indonesia Tertinggi di Kawasan Asia Tenggara*, dailysocial.net, juli 2014.
- Pramirvan Datu Aprillatu, 2015, *Developer game online Indonesia paling maju di Asia Tenggara*. Merdeka.com, 31 juli 2015.
- Rosa A.S, et al, 2011, *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak(Terstruktur dan Berorientasi Objek)*.Bandung:Modula.
- Soetam Rizky, 2011, *KonsepDasar Rekayasa Perangkat Lunak*. Jakarta:Prestasi Pustaka.
- Sugeng HR, 2014, *Rangkuman Pengetahuan Umum Lengkap*. Semarang:Aneka Ilmu
- Wiwik Akhirul, 2009, *Game Mobile Learning Sebagai Wacana Pendidikan*. <http://m-edukasi.net>. kemdikbud.go.id, april 2015.