

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Kadir. 2013. *From Zero to A Pro – Pemrograman Aplikasi Android*. Yogyakarta: CV. ANDI OFFSET.
- Alfa Satyaputra dan Eva Maulina Aritonang. 2014. *Beginning Android Programming With ADT Bundle*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Andri Kristanto. 2008. *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya*. Yogyakarta: GAVA MEDIA.
- Bonnie Soeherman dan Marion Pinontoan. 2008. *Designing Information System*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Hanik Mujiawati. 2014. Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Stok Obat Pada Apotek Arjowinangun. *Speed Journal – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 11(2): 24 – 28.
- Hisyam Wahid Luthfi dan Berliana Kusuma Riasti. 2011. Sistem Informasi Perawatan Dan Investaris Laboratorium Pada SMK Negeri 1 rembang Berbasis Web. *Journal Speed – Sentra penelitian Engineering dan Edukasi*, 3(3): 69 – 77.
- Ika Purwanti. 2013. Perancangan aplikasi Pembelajaran Hurup Hijaiyah Berplatform Android Untuk Madrasah baca Tulis Al-Quran Al-Fattah Desa Widodaren Kabupaten Ngawi. *Seminar Riset unggulan Nasional Informatika dan Komputer FTI UNSA*, 2(1): 123 – 130.
- Lamhot Sitorus. 2015. *ALGORITMA dan PEMROGRAMAN*. Yogyakarta: CV. ANDI OFFSET.
- Nazruddin Safaat. 2014. *ANDROID Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: INFORMATIKA Bandung.

- Nelly Indriani Widiastuti dan Irwan Setiawan. 2012. Membangun Game Edukasi Sejarah Walisongo. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*, 1(2): 41 – 48.
- Novelia Pontororing, Rizal Sengkey dan Virginia Tulenan. 2016. Game Pengenalan Objek Wisata Kota Tombon. *E-Jurnal Teknik Informatika*, 7(1): 1 – 6.
- Rachmad Hakim S dan Sutarto. 2009. *Mastering Java™ Konsep pemrograman Java dan penerapannya untuk membuat software aplikasi*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Shofwan Hanif dan I Made Nesa Masurya. Augmented Reality Book Pengenalan Busana Pernikahan Adat Bali Berbasis Multimedia. *JURNAL SISTEM DAN INFORMATIKA*, 9(1): 52 – 62.
- Sholih. 2010. *ANALISIS DAN PERANCANGAN BERORIENTASI OBYEK*. Bandung: CV. Muara Indah.
- Soetam Rizky. 2011. *Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak (Software Reengineering)*. Jakarta: P.T Prestasi Pustakaraya.
- Recky T. Djalangkara, dkk. 2015. Perancangan Sistem Informasi Akademik Sekolah Berbasis Web Studi Kasus Sekolah Menengah Atas Kristen 1 Tomohon. *e-Journal Elektro dan Komputer*, 1(1): 86 – 94.
- Robert Theophani Singkoh, Ari S.M. Lumenta dan Virginia Tulenan. 2016. Perancangan Game FPS (*First Personal Shooter*) *Police Personal Training*. *E- Journal Teknik Elektro dan Komputer*, 5(1): 28 – 34.
- Rosa A.S dan M. Shalahuddin. 2013. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: INFORMATIKA Bandung.
- Wahyu Wibosono dan Lies Yulianto. 2010. Perancangan Game Edukasi Untuk Media Pembelajaran Pada Sekolah Menengah Pertama Persatuan Guru Republik Indonesia Gondang Kecamatan Nawangan Kabupaten Pacitan.

Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi, 2(2): 37 - 42.

YM. Kusuma Ardhana. 2011. *Algoritma Pemrograman C++ Dalam Ilustrasi*. Jakarta: Jasakom.

Yuniar Supardi. 2011. *Semua Bisa Menjadi Programmer ANDROID Basic*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.