

DAFTAR PUSTAKA

- Adi Nugroho. 2009. Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML dan Java. Yogyakarta : ANDI.
- Albab, Ulil, Nur Wakhidah, Susanto. 2013. Pembuatan Game Puzzle Gambar Untuk Meningkatkan Kempuan Belajar Menggunakan Game Maker.
- Arifin, 2015, perancangan Game Gueg Airline Menggunakan Construct 2, Tugas Akhir, Amikom, Yogyakarta.
- Madcoms. 2007. Mahir Dalam 7 Hari Adobe Photoshop CS5. Yogyakarta, Andi, 1,4
- Nazrudin Safaat. 2012. Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android. Bandung : Informatika.
- Presman, Roger S. 2010. Software Engineering : a Practitioner's Approach Seventh Edition. New York : McGraw-Hill.
- Presman, Roger S. 2012. Rekayasa Perangkat Lunak-Buku Satu, Pendekatan Praktisi (Edisi 7). (Alih bahasa: Adi Nugroho, George John L.N, Theresia Herlina R, Ike Kurniawati W). Yogyakarta : ANDI.
- Yuni Sugiarti. 2013. Analisis dan Perancangan UML (Unified Modeling Language) Genered VB.6 Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Zamrony P. Juhara. Panduan Lengkap Pemograman Android, Yogyakarta, 2016, 1-3.