

DAFTAR PUSTAKA

- Enterprise, j. (2010 : 55).
- IndonesiaStudents. (2019, September 9). *Indonesia Students*. Retrieved from Game Edukasi: <https://www.indonesiastudents.com/pengertian-game-edukasi-menurut-para-ahli-dan-contohnya-lengkap/>
- Ladjamudin, A.-B. B. (2013). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Mengenal Android Studio*. (2019, June 28). Retrieved from Android Developer: <https://developer.android.com/studio/intro?hl=id>
- NameCheap. (2019, September 2). *Info dan Pengertian*. Retrieved from Pengertian Game: <http://www.infodanpengertian.com>
- Pressman. (2010). *Definisi White Box Testing*.
- Pressman, R. S. (2012). *Rekayasa Perangkat Lunak (Pendekatan Praktisi) Edisi 7 : Buku 1*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Rosa, A. S., & Shalahuddin, M. (2013). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.
- Salbino, S. (2014). *Buku Pintar Gadget Android untuk Pemula*. Jakarta: Kunci Komunikasi.
- Sariadin. (2009). *Java*.
- Siallagan, S. (2009). *Pemograman Dasar Java*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Turban, E. (2011). *Decision Support Systems and Bussiness Intelligence Systems*. Boston: Pearson.
- ZonaReferensi. (2019, September 9). *Zona Referensi*. Retrieved from Pengertian Education: <https://www.zonareferensi.com/>