

DAFTAR PUSTAKA

- Wijaya, Kusuma. 2012. *Aplikasi Perbandingan Algoritma Breadth First Search dan Depth First Search pada permainan Tetravex Berbasis Android*, Universitas Sumatera Utara.
- Lestari. 2013. *Aplikasi Mobile Game Edukasi Matematika Berbasis Android*. Institut Sains Dan Teknologi AKPRIND Yogyakarta.
- Rifai, A. 2015. *Pengembangan Game Edukasi Lingkungan Berbasis Android*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Andry, M. 2011. *Belajar Android Studio Dari A-Z*. PC Plus, Jakarta.
- Nugroho, Adi. 2005. *Analisis Perancangan Sistem Informasi dengan Metodologi Berorientasi Objek*, jilid 1, edisi keempat, Informatika Bandung, Indonesia.
- Kusumo, Dana S. 2004. *Modul Praktikum Rekasaya Perangkat Lunak*, Simartama, Bandung, Indonesia.
- Rosa, A. S. 2016. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Berorientasi Objek*. Informatika, Bandung, Indonesia.
- Shalahuddin, M. 2016. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Berorientasi Objek*. Informatika, Bandung, Indonesia.
- Yudianto, J. 2007. *Jaringan Komputer Dan Data*. Informatika, Bandung, Indonesia.
- Nazarudin, N. 2011. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Informatika. Bandung.
- Tripathy, Priyadarshi. 2008. *Software Testing And Quality Assurance Theory And Practice*, A Jhon Wiley & Sons, INC. University Of Warloo. America