

DAFTAR PUSTAKA

- Istopo, Capt, 1999, *Kapal dan Muatannya Edisi-II*, Koperasi Karyawan BP3IP, BP3IP Jakarta, Jakarta.
- Depertemen Pendidikan Nasional (Depdiknas), *Kamus Bahasa Indnesia Edisi Ketiga*, 2002, Balai Pustaka Jakarta. Jakarta.
- Budiharto, W. (2013), *Membangun Aplikasi Web Handal dengan J2EE dan MVC*, Andi, Bandung.
- Damarullah, W, Hamzah, A, dan Lestari U. (2013), *Aplikasi Pengenalan Dan Pembelajaran Bahasa Korea (HANGEUL) Berbasis Android*, SCRIPT Vol. 1 No. 1
- Ebranda A.E,Mardiani, dan Tinaliah. (2013), *Penerapan Metode Naïve Bayes Untuk Sistem Klasifikasi SMS Pada Smartphone Android*, STMIK MDP, Palembang.
- Firdaus, S, Damiri, Dhami J, dan Tresnawati, D. (2012), *Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif Company Profile Generic (Studi Kasus CV. GANETIC)*, ISSN Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut Vol. 01, No. 09 2012.
- Fisher Yates*, <http://en.algoritmy.net>, (visit on 25 February 2015).
- Jogiyanto, HM., (2005), *Analisis dan Desain Sistem Informasi*, Andi, Yogyakarta.
- Kurniawati, S., Calvin, dan Yustina, M. (2012), *Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Secara Self-Learning Pada Sistem Operasi Android*, Skripsi S1., UNIKOM, Bandung.
- Kusumah, Adzie R.R. (2014), *Pembangunan Aplikasi Game Kabayan Berhitung*, Skripsi S1., UNIKOM, Bandung.
- Logo Android*.
- Martomo, Kuniawan T. (2011), *Augmented Reality Sebagai Metafora Baru dalam Teknologi Interaksi Manusia dan Komputer*, ISSN SISTEM KOMPUTER Vol.1, No.2,

- Masnipal.(2013), *SiapMenjadi Guru danPengelola PAUD Profesional*, Elex MediaKomputindo, Jakarta.
- Mayasari, H. (2012), *AnalisisPerilakuPembelianPonselcerdas (Smartphone): AntaraKebutuhan Dan Gaya HidupKonsumenDikota Padang*,ISSN ManajemendanKewirausahaan, Volume 3, Nomor 1.
- Nandari, Bhirawa A, Sukadi.(2014), *Pembuatan Website Portal BeritaDesaJetisLor*,IJNS – Indonesian Journal on Networking and Security – Vol. 3, No. 3.
- Novaliendry, D. (2013), *Aplikasi Game GeografiBebasis Multimedia Interaktif (StudiKasusSiswaKelas IX SMPN 1 Rao)*,ISSNTeknologiInformasi&Pendidikan, Vol. 6, No. 2.
- Purnomo, F, Sarikho, B, Sutanto,A, Yossy.(2011), *AnalisisdanPerancanganDecision Support System UntukRekomendasiPeminatanBerdasarkan KecerdasanManusiaDenganMetodeConstrained Fuzzy AHP*.
- Pressman, Roger S. (2002), *RekayasaPerangkatLunak*, Andi, Yogyakarta.
- Priyanto, Rizki B. (2014), *PerancanganAplikasiKamusIstilah IT BebrbasisAndroid*, SkripsiSI., AMIKOM, Yogyakarta.
- Rosa, A.S. danShalahuddin, M. (2013), *RekayasaPerangkatLunakTerstruktur danBerorientasiObjek*, Informatika, Bandung.
- Rosita, Lita L. (2012), *PerancanganSistemInformasiAkuntansiLaporanKeuanganStandar PSAK 45 Pada Tim PenggerakPemberdayaan danKesejahteraanKeluarga (TP. PKK) Kota CimahiDengan Software Microsoft Visual Basic 2008 dan SQL Server 2005 Bebrbasis Client Server*, Skripsi SI., UNIKOM, Bandung.
- Susanto, A, danHonngo ,H. (2014), *PerancanganUjianOnline pada STMIK GI MDP Berbasis, STMIK GI MDP*, Palembang.
- Utomo, Riandanu M. (2013), *Turn-Based StrategyGame MenggunakanAlgoritmaResource AssigmentPadaPerangkat Mobile*,SkripsiSI., UNIKOM, Bandung.
- Sadeji, M. (2014), *TokoBuku Online Dengan Android*. Maxikom, Palembang

- Safaat, Nazruddin H, (2014), *PemrogramanAplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*, Informatika Bandung, Bandung.
- Sulistiyanti, Leni R. (2013), *E-Recruitment MenggunakanMetode Gap Analysis (StudiKasus: Hotel Anugerah Palembang)*, SkripsiS1.,Universitas Indo Global Mandiri, Palembang.
- Tasmawati, M. (2008),
AplikasiKonversiregulerGramarMenjadiEkspresiRegulerDenganMenggunakanBahasaPemrograman Java, UniversitasGunadarma.
- Wardhani, R. danYaqin, M.H. (2014), *Game Dasar-DasarHukum Islam DalamKitabMabadi'ulFiqhJilid I*,ISSN Teknika.Vol. 5, No. 2.
- Widiastuti, Nelly A, danSetiawanI. (2012), *Membangun Game EdukasiSejarahWaliSongo*,ISSN, IlmiahKomputerdan Informatika (KOMPUTA), Volume. I Nomor. 2.