

DAFTAR PUSTAKA

Adi Nugroho, 2009, *Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML dan Java*, Yogyakarta: Andi Publisher.

<http://belajarpsikologi.com/metode-permainan-dalam-pembelajaran/>, "Metode Permainan dalam Pembelajaran", (diakses 19 Oktober 2014).

Muhammad Zulfikar Yusuf, 2013, *Game Susun Kata Untuk Anak TK*. Yogyakarta : STMIK Akakom.

Munawar, 2005, *Pemodelan Visual dengan UML*, Graha Ilmu, Yogyakarta.

Susanto, 2012, *Game Edukasi Mencocokkan Gambar dan Huruf Menggunakan Java SE*. Yogyakarta : STMIK Akakom.