

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, Kadir. 2004. *Dasar Pemrograman Java 2*. Yogyakarta : Penerbit Andi.
- Afrian. 2014. Perancangan Aplikasi Game Asah Otak Tebak Kata Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode Linear Congruent Method (LCM). <http://pelita-informatika.com/berkas/jurnal/8.%20Afrian.pdf>. 27 Oktober 2014.
- Agus, Nggermanto. 2000. Anak Lebih KREATIF & Berprestasi. <http://apiquantum.com>. 11 November 2014.
- Andriansyah. 2014. Perancangan Aplikasi Game Edukasi Menggunakan Metode Linear Congruent Method (LCM). <http://www.pelita-informatika.com/berkas/jurnal/15.%20Andriansyah.pdf>. 27 Oktober 2014.
- Benny, Hermawan. 2007. *Menguasai Java 2 dan Object Oriented Programming*. Yogyakarta : Penerbit Andi.
- Dans. 2012. Desain Visualku. <http://desainvisualku.wordpress.com>. 11 November 2014.
- DCMA. 2010. Frame Border Tempaltes : Background Kartun. <http://frame123.net/tag/background-kartun>. 10 November 2014.
- Hendi, Hendratman. 2010. *Tips n Trik Computer Graphics Design*. Bandung: Informatika.
- Ivan, C.Sibero. 2009. *Langkah Mudah Membuat Game 3D*, Yogyakarta: Penerbit Mediakom.
- Munawar. 2005. *Pemodelan Visual dengan UML*. Yogyakarta: Penerbit Graha Ilmu.

- Nathania, Raharjo. 2013. Pembuatan Game Kecerdasan Verbal-Visual Untuk Siswa Tk-B. <https://journal.ubaya.ac.id/index.php/jimus/article/download/386/358>. 06 Oktober 2014.
- PicGifs. 2008. Dancing Alphabets. <http://www.picgifs.com>. 13 Oktober 2014.
- Pio, Padre. 2013. My Life For Each Of You. <http://caccioppoli.com/>. 09 November 2014.
- Sholih. 2002. *Pemodelan Sistem Informasi Berorientasi Objek Dengan UML*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Susi, Yulianti. 2012. Analisis dan Perancangan Game Edukasi Berbasis Java "Kreatif dengan Bermain". http://repository.amikom.ac.id/files/Publikasi_10_21_04_97.pdf. 19 September 2014.
- Turban, Robert, CPA, PhD. 1982. *Decision Support System : Management Support System*, Eaglewood Cliffs, Prentice Hall, Inc., New Jersey.