DAFTAR PUSTAKA

[1] Roger Pressman, Software Engineering (Rekayasa Perangkat Lunak) edisi 7, Inggris: McGraw-Hill Science, 2009.

[2] Sommerville, Software Enginering (Rekayasa Perangkat Lunak) edisi 6 jilid 1, Jakarta: Erlangga, 2003.

[3] Dyah Fajar Nur Rohmah, Pemrograman Aplikasi Android, Indonesia: 2012.

[4] Madcoms, Kupas Tuntas *Adobe Flash Professional CS6*. Yogyakarta: Andi Publisher, 2013

[5] Cynthia Lee Terry dan Aurora Weaver, Pemrograman Game dengan Actionscript 3.0 pada Adobe Flasch CS6, Andi Publisher.

[6] Yudha C.Setiawan, Panduan OOP Dasar Pemrograman Delphi, 2004.

[7] Jogiyanto, Pedoman Survei Kuesioner Pengembangan Kuesioner, Mengatasi Bias dan Meningkatkan Respon, Edisi 2, Yogyakarta: 2011

[8] Bhatia, P. K.2008. Computer Grapihcs. India: Penerbit I. K. Internasional.