DAFTAR PUSTAKA

[1]. Agus Sumarna, 2011, http://ri32.wordpress.com/2011/08/27/pengenalan-sqlite/ [Diakses 18 Oktober 2012]

[2]. Farid Rukmana, 2011, http://www.scribd.com/doc/79768666/Membangun-Aplikasi-Content-Aggregator-Pada-Mobile-Android [Diakses 13 Oktober 2012].

[3]. Hardi, Soenarto. (2012), *Modul Psikotes Terlengkap*, Media Pressindo, Yogyakarta.

[4]. Ichwan, 2012, http://www.poingame.com/2012/05/game-psikotes-atau-game-untuk-tes iq.html [Diakses 18 Juli 2012].

[5]. Ismail, Andang. (2007), *Education Games, Menjadi Cerdas dan Ceria Dengan Permainan Edukatif*, Pilar Media, Yogyakarta.

[6]. Ivan Michael Siregar, S.T., M.T. (2011), *Membongkar Source Code berbagai Aplikasi Android*, Gava Media, Yogyakarta

[7]. M. Hariwijaya. (2012), *Kumpulan Soal-soal Psikotes dan Tes Buta Warna*, Berlian Media, Yogyakarta

[8]. Moh. Najir, Ph. D. (2005), METODE PENELITIAN, Ghalia Indonesia, Bandung

[9]. Nazruddin Safaat H, (2011), Android Pemrograman Aplikasi mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android, Informatika Bandung, Bandung

[10]. Prabowo pudjo widodo. (2011), *menggunakan UML*, ANDI, Bandung

[11] Pressman, Roger, S. 1997. *Development Strategies and Project Management*. The Computer Science and Engineering Handbook.

[12]. Rezha ardha, 2012, http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/562/jbptunikompp-gdl-rezhaardha-28059-7-12.unik-2.pdf [Diakses 11 Oktober 2012].

[13]. Singgih Supriyana. 2012. MANFAAT PSIKOTES DALAM PENDIDIKAN. http://www.shopjppjelita.com/?download=MANFAAT%20PSIKOTES%20DALAM%20PENDIDIKAN.doc [Diakses 12 Juni 2012].

[14] Sugiyono, Dr. 2010. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung : Alfabeta.