DAFTAR PUSTAKA

[1]. Pressman, R.S. (2002). *Rekayasa Perangkat Lunak*, Indonesian Translation Copyrigth, Penerbit ANDI and McGraw-Hill Book, Co., Yogyakarta.

[2]. Sutrisno, 2005, Revolusi Pendidikan Di Indonesia, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media

[3]. Mayke S. Tedjasaputra. 2001, Bermain, mainan dan permainan :Grasindo

[4]. Nugroho Adi, 2010, Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML dan Java, Yogyakarta : Andi

[5]. H Safaat Nazaruddin, 2012, *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*, Bandung: Informatika Bandung.

[6]. Akbarul Huda Arif, 2013, *Live Coding !,* Yogyakarta : Andi.

[7]. Nugroho Adi, 2007, Pemrograman JAVA untuk aplikasi Basis Data dengan Teknik XP Menggunakan IDE Eclipse, Yogyakarta: Andi.

[8]. L. Williams, 2006, "Testing Overview and Black Box testing Techniques".

[9]. Noor Juliansyah, 2011. *Metodologi Penelitian,* Jakarta : Kencara Prenada Media Grup.

[10]. S Hermawan Stephanus, 2011. *Mudah Membuat Aplikasi Android*, Yogyakarta: Andi.

[11]. H Safaat Nazaruddin, 2013, *Aplikasi Berbasis Android*, Bandung: Informatika Bandung.