

DAFTAR PUSTAKA

- AS, Rosa dan M, Salahudin. (2013). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung: Informatika, hal 154.
- Hutahaean, J. (2014). *Konsep Sistem Informasi*. Yogyakarta: Cv Budi Utama, 1
- Kenneth E.Kendall, Julie E.Kendall, 2010 “ *Analisis dan perancangan Sistem*”. Jakarta : PT Indeks.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2011). *Media Pembelajaran Manual Dan Digital*. graha indonesia.
- Purwoko, Sidik Agus. 2015. *Aneka Kesenian Betawi*. Diakses pada 6 Mei 2016. <http://jakartapedia.bpadjakarta.net/>.
- Safaat, N. (2012). *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika.
- Triandini, Evi dan I Gede. (2012). *Step by Step Desain Proyek Menggunakan UML*. Yogyakarta: Andi, hal 1.
- Wahana Komputer. (2013). *panduan aplikasi dan solusi membuat game interaktif menggunakan adobe flash CS6*. Yogyakarta: CV. ANDI OFFSET dan WAHANA KOMPUTER. Hal 1.
- Winarno, Edy dan Zaki, Ali. (2015). *pemrograman dan hack android untuk pemula dan advanced*. jakarta: PT Elex Media Komputindo. Hal 1.