

## DAFTAR PUSTAKA

---

- [1] FauziaA.2017,“PengertianGame”.<http://www.mandalamaya.com/pengertian-game-menurut-para-ahli/>(3 Juni 2017)
- [2] N.S.H, *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC berbasis Android*, Bandung: Informatika Bandung, 2011.
- [3] B. Elgan, *Google Buys Android for Its Mobile*. Bloomberg: Bloomberg Businessweek, 2005.
- [4] D. P. d. K. R. Indonesia, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pustaka Amani, 1998.
- [5] J. Hartono, *Pengenalan Komputer*. Yogyakarta: ANDI, 1999.
- [6] J. Simarmata, *Rekayasa Web*. Yogyakarta: Penerbit ANDI, 2010.
- [7] A. Nugroho, *Rekayasa Perangkat Lunak Berbasis Web dan Android*. C.V Andi Offset(Penerbit ANDI), 2010.
- [8] Herlawati P, *menggunakan UML (Unified Modelling Language)*. Jakarta: Informatika, 2011.
- [9] (TEKNOLOGI, 2017)
- [10] Herlawati P, *menggunakan UML (Unified Modelling Language)*. Jakarta: Informatika, 2011.
- [11] M. Shalahudin and R. A. S, Bandung: Modula, 2008.
- [12] M. &. A. S. R. Shalahudin, *Rekayasa Perangkat Lunak*. Indonesia, Bandung: Modula, 2011.
- [13] Herlawati P, *menggunakan UML (Unified Modelling Language)*. Jakarta: Informatika, 2011.
- [14] A. Solichin, *Pemrograman Web dengan PHP dan MySQL*. Universitas Budi Luhur, 2009.
- [15] J. a. I. P. Simarmata, *Basis Data*. Yogyakarta, Indonesia: ANDI, 2006.

- [16] F. Abadi, Y. Siradj, I. Puncuna, Membangun aplikasi game hangman multiplayer dengan menggunakan platform gaminganywhere berbasis cloud. Bandung, Indonesia: 2015.
- [17] A. Pragusna, Y. Siradj, I. Puncuna, Membangun lifecasting cloud berbasis gaminganywhere. Bandung, Indonesia : 2015.
- [18] M. E. Baskoro, Y. Siradj, I. Puncuna, Membangun simulasi VOD (Video on demand) berbasis website menggunakan platform cloud gaminganywhere. Bandung, Indonesia : 2015.