

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Candra dan D. Hermawan, E-Business & E-Commerce: Dasar ECommerce, Andi, 2013.
- [2] Statista, "The Statista Portal," Statista GmbH, 23 2016. [Online]. Available: <http://www.statista.com/statistics/234635/number-of-mobile-gamers-forecast/>. [Diakses 28 2016].
- [3] A. Hasan, Marketing, Yogyakarta: CAPS (Center for Academic Publishing Service), 2013.
- [4] L. Ali, Kamus Besar Bahasa Indonesia, Jakarta: Balai Pustaka, 1991.
- [5] A. Kadir, Dasar Pemrograman Java 2, Yogyakarta: Andi, 2004.
- [6] R. A. Sukamto dan M. Shalahuddin, Modul Pembelajaran Pemrograman Berorientasi Objek dengan Bahasa Pemrograman C++, PHP, dan Java, Bandung: Modula, 2010.
- [7] P. W. P., Menggunakan UML, Bandung: Informatika, 2011.
- [8] YHR, "Proses Bisnis dengan Flow Map," dalam *Sistem Informasi Manajemen*, Bandung.
- [9] S. T., Analisis Sistem Informasi, Yogyakarta: Andi, 2004.
- [10] R. A. Sukamto dan M. Shalahuddin, Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek, Bandung: Informatika, 2013.
- [11] S. E, Basis Data dalam Tinjauan Konseptual, Yogyakarta: Andi, 2011.
- [12] A. D. Kasman, Trik Kolaborasi Android dengan PHP & MySQL, Yogyakarta: Lokomedia, 2015.
- [13] M. Huda dan B. Komputer, Membuat Aplikasi Database dengan Java, MySQL, dan Netbeans, Jakarta: Elex Media Komputindo, 2001.
- [14] N. Safaat, Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC, Bandung: Informatika, 2012.

[15] A. Prasetio, Buku Pintar Pemrograman Web, Jakarta: MediaKita, 2012.

[16] T. S., Analisis Sistem Informasi, Yogyakarta: Andi, 2004.