**DAFTAR PUSTAKA**

Oracle, *Trail: Getting Started (The Java Tutorial)*, <https://docs.oracle.com/javase/tutorial/getStarted/index.html>, diakses tanggal 21 Januari 2018

Android, *Dasar-Dasar Aplikasi | Android Developers*, <https://developer.android.com/guide/components/fundamentals>, diakses tanggal 21 Januari 2018

Laksono, A, W. *Pembuatan Game Aritmatika (Penambahan, Pengurangan, Pembagian dan Perkalian) Berbasis Flash*. Universitas Sebelas Maret : Alumni

Negoro, St. dan B Harahap. 1998. *Ensiklopedia Matematika*. 1998. Jakarta : Ghalia Indonesia

Zulfiandry, R dkk. *Membuat Aplikasi Game Keong Math Menggunakan Macromedia flash 8*. Jurnal Media Infotama Vol. 12 No. 2, September 2016

Rizal, FA dkk. *Aplikasi Game Edukasi Matematika Dengan Konsep Aritmatika Anak Berbasis Android*. ISSN: 2252-4908 Vol. 5 No. 1 April 2016 : 45 – 50

Amrizal, Yudi dan Kurniati, Rezki. *Game Aritmatika Berbasis Android*. JURNAL I NOVTEK POLBENG - SERI INFORMATIKA , VOL . 1, NO . 2 , NOVEMBER 2016

SQLite, *SQLite Documentation*. <https://www.sqlite.org/docs.html>. Diakses tanggal 21 Januari 2018

John W. Satzinger, R. B. (2012). Systems Analysis and Design in a Changing World. Joe Sabatino.

Jogiyanto, 2009. Sistem Informasi Manajemen . Yogyakarta : Penerbit Andi