

## Daftar Pustaka

Eko Gunocipto Hartoyo<sup>1</sup>, Yus Gias Vembrina<sup>2</sup>, Anggia Ferdina Meilana, 2009, Analisis Algoritma Pencarian String, Institut Teknologi Bandung, Bandung [8]

Hutagalung, Rahel O.M, 2011, Aplikasi Game dan Multimedia dengan menggunakan Visual Basic 6.0, Universitas Sumatera Utara, Medan [4]

Krestianti, Artiana, 2011, Modul Pengenalan Java, Universitas Gunadarma. [9]

Kumara, Gozali Harda, 2008, Visualisasi Beberapa Algoritma Pencocokan String Dengan Java , Institut Teknologi Bandung, Bandung [7]

Lubis, Rifki Respati Ashari, 2010, Rancang Bangun Aplikasi Permainan Edukatif Aritmatika Cepat Pada Mobile Phone Menggunakan J2ME, Universitas Sumatera Utara, Medan [5]

Prabowo, Kurniawan, 2010, Membuat Game Tebak Kata Dengan Visual Basic 6.0, STMIK AMIKOM, Yogyakarta. [3]

Putri, Memorita Aryani, 2009, “Perancangan Aplikasi Kamus Bahasa Inggris-Indonesia dan Indonesia-Inggris untuk perangkat *Mobile* menggunakan *Java2 Micro Edition*”, Universitas Sumatera Utara. [1]

Saragih, Nita Sabrina, Perancangan dan Pembuatan Permainan Tebak Kata, 2010, Universitas Sumatera Utara. [2]

Sommerville, Ian. 2003. *Software Engineering (Rekayasa Perangkat Lunak)*. Erlangga : Jakarta. [6]

Aliyanto, Arif, 2011, Sistem Pembelajaran Algoritma Stack Dan Queue Dengan pendekatan Problem Based Learning Untuk Mendukung Pembelajaran Struktur Data, Sekolah Tinggi Teknik Musi, Palembang [10].

Juliana, 2010, Efikasi Loratadin Dibandingkan Dengan Cetirizin Pada Pengobatan Rintis Alergi Pada Anak Di Kota Medan, Universitas Sumatera Utara, Medan [11]