

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Dicky, Hastjarjo. *Pengukuran Ingatan*. Diambil dari Buletin Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada Yogyakarta. Diambil dari : <http://i-lib.ugm.ac.id/jurnal/download.php?dataId=4601>. Diakses: 8 Juli 2011, 5:36:50 PM.
- [2] Pressman, Roger.S. 2002. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Andi: Yogyakarta.
- [3] Matsumoto, Makoto dkk. *Pseudorandom Number Generation: Impossibility and Compromise*. Japan: Department of Mathematics, Hiroshima University, and Department of Mathematics, Yamagata University Japan. Diambil dari : <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.103.911&rep=rep1&type=pdf>. Diakses: 28 Juni, 2011, 2:09:39 PM.
- [4] Janke , Wolfhard. *Pseudo Random Numbers: Generation and Quality Checks*. Germany: John von Neumann Institute for Computing. Diambil dari : <http://www2.fz-juelich.de/nic-series/volume10/janke1.pdf>. Diakses: 28 Juni 2011, 1:53:30 PM.
- [5] Munir, Rinaldi. *Kriptografi*. Informatika: Bandung.
- [6] Ramadhan, Andresta. *Perbandingan Algoritma Linear Congruential Generators, BlumBlumShub, dan Mersenne Twister untuk Membangkitkan Bilangan Acak Semu*. Program studi teknik informatika Sekolah Teknik Elektro dan Informatika Institut Teknologi Bandung. Diambil dari : [http://webmail.informatika.org/~rinaldi/Kriptografi/2006\]2007/Makalah2/Makalah-005.pdf](http://webmail.informatika.org/~rinaldi/Kriptografi/2006]2007/Makalah2/Makalah-005.pdf). Diakses: 9 Juli 2011, 12:07:21 PM.
- [7] *Random Number. United States: Computational Science Education Project*. Diambil dari : <http://www.utdallas.edu/~cantrell/ee6481/rn.pdf>. Diakses: 8 Juli 2011, 4:48:23 PM.
- [8] Orue, A. B. dkk. *Trifork, a New Pseudorandom Number Generator Based on Lagged Fibonacci Maps*. *Journal Of Computer Science And Engineering, Volume 2, Issue 2, August 2010*. Diambil dari : <http://handle.digital.csic.es/bitstream/10261/32669/1/V2-I2-P46-51.pdf>. Diakses: 4 Agustus 2011, 10:00:35 AM.
- [9] Himmamuddin. 2011. *Rancang Bangun Game Novel Visual Menggunakan Ren'py v.6.11.2*. Yogyakarta: Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia. Diambil dari :

<http://rac.uui.ac.id/server/document/Public/20110211104619TUGAS%20AKHIR.pdf>. Diakses: 28 Juni 2011, 3:16:31 PM.

- [10] Lutfia Andari, Helty. *Application Development Matchme Game Using Java SE 6And NetBeans IDE 6.7*. Diambil dari Library Universitas Gunadarma. Diambil dari : <http://papers.gunadarma.ac.id/index.php/computer/article/viewFile/11103/10599>. Diakses: 15 Juli 2011, 10:12:51 AM.
- [11] Rosana Dewi, Ulfa. *Random Words Numbers Game Using JAVA J2ME*. Diambil dari Library Universitas Gunadarma. Diambil dari : <http://papers.gunadarma.ac.id/index.php/computer/article/view/11982/11474>. Diakses: 15 Juli 2011, 10:19:52 AM.
- [12] Rahayu, Sri. 2005. *SPSS Versi 12.00 dalam Riset Pemasaran*. Bandung: Alfabeta. Galotti, Kathleen M. 1999. *Cognitive Psychology In and Out of the Laboratory Second Edition*. USA: Wadsworth Publishing Company.
- [13] Hariyanto, Bambang. 2003. *Struktur Data Memuat Dasar Pengembangan Orientasi Objek*. Bandung: Informatika.
- [14] Galotti, Kathleen M. 1999. *Cognitive Psychology In and Out of the Laboratory Second Edition*. USA: Wadsworth Publishing Company.