

- [2] I. U. B. dan D. F. , “APLIKASI ALARM WEKER BERBASIS ANDROID DENGAN ALGORITMA FISHER YATES SHUFFLE UNTUK MENGACAK PERTANYAAN,” *Jurnal Ilmu Teknik dan Komputer*, vol. 1, no. 1, 2017.
- [3] Acun Kardianawati, Hanny Haryanto dan Umi Rosyidah, “PENERAPAN KONSEP GAMIFIKASI APPRECIATIVE PADA E-MARKETPLACE UMKM,” *Techno.COM*, vol. 15, no. 4, 2016.
- [4] S. Cho, B. Shresta, K. C. Son dan B. Hong, “A Design and Implementation of Mobile Puzzle Games,” *Future Information Technology*, vol. 184, p. 279, 2011.
- [5] E. U. dan F. A. M. , “RANCANGAN PUZZLE GAME DELBELDES,” *Jurnal Infotel*, vol. 3, no. 1, mei 2011.
- [6] J. Pokorny, “NoSQL databases: a step to database scalability in web environment,” *INTERNATIONAL JOURNAL OF WEB INFORMATION SYSTEMS*, vol. 9, no. 1, pp. 69-82, 2013.
- [7] B. Nusantara, “SQL VS NOSQL,” Bina Nusantara, 23 August 2016. [Online]. Available: <https://sis.binus.ac.id/2016/08/23/sql-vs-nosql/>.
- [8] Riyanto, *Membuat Sendiri Aplikasi Mobile GIS Platform Java ME, Blackberry & Android*, Yogyakarta: Andi, 2010.
- [9] A. Juansyah, “PEMBANGUNAN APLIKASI CHILD TRACKER BERBASIS ASSISTED – GLOBAL POSITIONING SYSTEM (A-GPS) DENGAN PLATFORM ANDROID,” *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*, vol. 1, no. 1, 2015.
- [10] A. Satyaputra, M.Sc. dan E. M. Aritonang, S. Kom, *Let`s Build Your Android Apps with Android Studio*, Jakarta: Elex Media Komputindo, 2016.