

DAFTAR PUSTAKA

Henry, Samuel. (2010). *Cerdas dengan Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama. Endarmoko, E. (2006). *Tesaurus Bahasa Indonesia*. Cet. I; Jakarta: PT Gramedia (akses: 1 November 2019)

Laudon, Kenneth C. dan Laudon, Jane P. 2012. *Management Information Systems - Managing The Digital Firm*. 12th Edition. Pearson Prentice Hall. Al Fatta, Hanif. (2010), *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*. Andi : Yogyakarta (akses: 1 November 2019)

Nugroho, Bunafit. 2013. *Dasar Pemrograman Web PHP – MySQL dengan Dreamweaver*. Yogyakarta : Gava Media

Pressman, (2010), *Software Engineering : a practitioner's approach*, McGraw-Hill, New York, 68. Hasmoru, S. A. J. I., Saufik, I., Kom, S., & Kom, M. (2014). *BERBASIS MOBILE ANDROID*. (akses: 1 November 2019)

Rosa A.S dan M. Shalahuddin 2013. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.. Hadi, A. F. (2018). *Analisa Ketangkapan Daya Ingat Anak Dengan Menggunakan Game Edukasi Non Player Character “ Ani !” Berbasis Android*, 11(1), 55–65. Retrieved from <http://lppm.upiypk.ac.id/ojs3/index.php/PSIKOLOGI/article/view/36/14> (akses: 1 November 2019)

Satzinger J.W., Jackson R.B. & Burd S.D. 2012. *System Analysis and Design in a Changing World Seventh Edition*. Cengage Learning. ISBN 978-1-305-11720-4. Budi Rahardjo dkk. (2010). *Tuntunan Pemrograman Java untuk Handphone*. Informatika Bandung. ISBN. 979-1153-01-9. Bandung (akses: 1 November 2019)

Sutabri, Tata. 2012. *Analisis Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.

Zamrony P. Juhara., (2016). *“Panduan Lengkap Pemrograman Android”*, Andi Publisher, Yogyakarta

Ahmad Faisol dan Febi Rahmadianto.(2018) *Realtime Notification Pada Aplikasi Berbasis WEB Menggunakan FIREBASE CLOUD MESSAGING (FCM)*. (akses: 03 October 2018)

D. K. T. Neha Srivastava, Uma Shree, Nupa Ram Chauhan, *“FIREBASE CLOUD MESSAGING (ANDROID),” Int. J. Innov. Res. Sci. Eng. Technol.*, vol. 6, no. 9, pp. 11–18, 2017.

DAFTAR PUSTAKA

DiMarzio, J. (2016). *Beginning Android Programming with Android Studio*. John Wiley & Sons .

Firebase. (2018). *Firestore Cloud Messaging*. Google Developers. [Online]. Available: <https://firebase.google.com/docs/cloud-messaging?hl=id>. [Accessed: 06-Jan-2021].

Kadir. A. (2014). *Pemrograman Aplikasi Android Yogyakarta*: Andi Publisher

Ragil, Wukil. 2010:17. “Analisis menggunakan Metode Pieces”. Jakarta.

Kendall, J.E. & Kendall, K.E. 2010. “Analisis dan Perancangan Sistem.”. Jakarta: Indeks.

Sugiarti, Yuni. 2013. *Analisis & Perancangan UML (Unified Modeling Language) Genereted VB.6*. Jakarta : Graha Ilmu.

Sukarno, M. (2007). *Membangun Website Dinamis dan Interaktif Dengan PHP MySQL (Windows & Linux)*. Jakarta: Ska Media Pers

Tidwell, Doug., Snell, James., and Kulchenko, Pavel., *Programming Web Services with SOAP*.: O’Reilly, 2001.

F. Jefferson Setiawan, Edy Kristianto, “IMPLEMENTASI PUSH NOTIFICATION PADA INFORMASI PERKULIHAAN DAN KEGIATAN MAHAWSIWA BERBARIS ANDROID,” *J. Tek. dan Ilmu Komput.*, vol. 4, no. 14, pp. 211–219, 2015.

Keina. 2013. *Extrame Programming*. [Online]. (Diakses (<https://keinatalala.wordpress.com/2013/12/13/metodologiextremeprogramming>, tanggal 24 Maret 2015).

Al-Kahfi. 2015. *Metodologi Extreme Programing (XP)*. [Online]. (Diakses <http://www.komputerberkarat.cf/2015/02/agile-method.html>, Tanggal 8 Agustus 2016).