

DAFTAR PUSTAKA

- Binanto, Iwan. (2010). *Multimedia Digita, DasarTeori + Pengembangannya*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- EAlkindi, E&Amborowati, A. (2016). Perancangan aplikasi mobile “ Psikotes Indonesia” berbasis android.
- Edjita Danang Ardiyanto, Edi Iskandar, S.T,M.Cs. (2018).Aplikasi Psikotes Seleksi Karyawan Secara Online Berbasis Android
- Indra setiadi ginanjar. 2013.“Pembangunan Game psikotes untuk anak-anak berbasis mobile
- Komputer, Wahana. 2013. *Step by Step Menjadi Programmer Android*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Latubessy, A&fiati, R. (2015). Pengembangan aplikasi android pada psikotes bakat dan minat.
- Menristekdikti. 2017. “Smartphone Rakyat Indonesia.” *02/SP/HM/BKPP/I/2017*. Retrieved 28 Mei, 2018 (<http://www.dikti.go.id/smartphone-rakyat-indonesia-2/>).
- Sidhion, Daniel. (2012). Review: Construct 2, a Drag and Drop HTML5 Game Make. Wabsite :<https://code.tutsplus.com/articles/review-construct-2-a-drag-and-drop-html5-game-maker--active-10825>, diaksestanggal 28 Mei pukul 19.40 WIB.
- Sugihartono, dkk.(2007). *PsikologiPendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Tigor panca Ignasius Giannini H . (2017). Penerapan metode forward chaining pada aplikasi tes kepribadian berdasarkan *disc* berbasis android.
- Pratama, A. Rahmatullah. 2016. Belajar Unified Modeling Language (UML)-Pengenalan. Website :<https://www.codepolitan.com/unified-modeling-language-uml>, diaksestanggal 28 Mei 2018 pukul 18.34 WIB.