**Daftar Pustaka**

Aditya Hartanto , Antonius . 2004 . *Pemprograman Mobile Java dengan MIDP 2.0* . Yogyakarta : Andi Offset.

Faizin,S.,2007.Aplikasi Game Tank Menggunakan J2ME. Skripsi Teknik Informatika STIMIK AKAKOM:YOGYAKARTA.

High Level User Interface

*http://dahlan.unimal.ac.id/files/mobile/JENI-J2ME-Bab03-High%20Level%20User%20Interface.pdf*, Tanggal akses: 4 Maret 2011 pukul 23:36

Low Level User Interface

*http://dahlan.unimal.ac.id/files/mobile/JENI-J2ME-Bab04-Low%20Level%20User%20Interface.pdf* , Tanggal akses: 4 Maret 2011 pukul 23:38

Memulai Pemrograman Mobile,

*http://dahlan.unimal.ac.id/files/mobile/JENI-J2ME-Bab02-Memulai%20Pemrograman%20Mobile.pdf*, Tanggal akses:4 Maret 2011 pukul 23:32

Optional Packages

*http://dahlan.unimal.ac.id/files/mobile/JENI-J2ME-Bab10-Optional%20Packages.pdf*, Tanggal akses:4 Maret 2011 pukul 23:42

Pengembangan Aplikasi Mobile,

*http://dahlan.unimal.ac.id/files/mobile/JENI-J2ME-Bab01-Pengembangan%20Aplikasi%20Mobile.pdf* , Tanggal akses: 4 Maret 2011 pukul 23:30