

DAFTAR PUSTAKA

- Andy Juansyah, 2015, *PEMBANGUNAN APLIKASI CHILD TRACKER BERBASIS ASSISTED – GLOBAL POSITIONING SYSTEM (A-GPS) DENGAN PLATFORM ANDROID*, Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA) ISSN : 2089-9033 Edisi. 1 Vol. 1.
- Agus Hartanto, 2013, *PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI BANGUN RUANG BALOK DENGAN APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF DI SD NEGERI TEGUHAN SERAGEN*. Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika dan Komputer FTI UNSA ISSN : 2302-1136 Vol. 2 No. 1.
- Danang Waskito, 2014, *Media Pembelajaran Interaktif Matematika Bagi Sekolah Dasar Kelas 6 Berbasis Multimedia*. Speed Journal – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi ISSN : Vol. 11 No. 3.
- Dwi Maryani, 2014, *Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bangun Ruang Matematika*. Speed Journal-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi ISSN : 1979-9330 Vol. 11 No. 4.
- Dwi Nur Wijianti, 2017, *RANCANG BANGUN PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATEMATIKA BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK SEKOLAH DASAR KELAS 3*. Yogyakarta : UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA.
- Firdan Ardiansyah, 2011, *Pengenalan Dasar ANDROID Programming*. Depok : BIRAYNARA.
- Hendrawan., Agus Nugroho., M. Roni Safirman. , 2015, *PERANCANGAN SISTEM APLIKASI REKAM MEDIK PADA PUSKESMAS PAKUAN BARU KOTA JAMBI*. Jurnal Ilmiah Media Processor ISSN : 1907-6738 Vol. 10 No. 1.
- Hairil Kurniadi Siradjuddin, 2017, *IMPLEMENTASI PROTOTYPE APLIKASI E-KONSELING UNTUK MENUNJANG PELAYANAN KONSELING BERBASIS JEJARING SOSIAL*, Indonesia Journal on InformationSystem ISSN : 2548-6438 Vol. 2 No. 2.
- Harni Kusniyati., and Nicky Saputra Pangondian Sitanggang., 2016, *APLIKASI EDUKASI BUDAYA TOBA SAMOSIR BERBASIS ANDROID*. Jurnal Teknik Informatika ISSN : 1979-9160 Vol. 9 No. 1.
- Hasratuddin, 2014, *Pembelajaran Matematika Sekarang dan yang akan Datang Berbasis Karakter*. Jurnal Didaktik Matematika ISSN : 2355-4185 Vol. 1 No. 2.
- Kgs. M. Hendra., et. Al. , 2014, *RANCANG BANGUN APLIKASI PEMBELAJARAN IQRA BERBASIS ANDROID*. STMIK GI MDP : Jurusan Teknik Informatika.
- Mohamad Adibhadiansyah., and Naim Rocmawati. , 2016, *PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI KOS BERBASIS ANDROID*. Jurnal Manajemen Informatika ISSN : Vol. 5 No. 2.
- Moh.Karnoto, 2012, *APLIKASI PEMBELAJARAN DOA HARIAN DAN HADITS BERBASIS ANDROID PADA SD N 37 PANGKALPINANG*. Bangka Belitung : STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG.
- Novi Lestari, 2014, *ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM PENGGAJIAN*

- PADA PT. BRANTAS ABIPRAYA PROYEK IRIGASI AIR LAKITAN KEC. SELANGIT KAB. MURA. JTI ISSN : Vol. 6 No. 1.*
- Rhesa Septianto, 2014, *APLIKASI PEMBELAJARAN BANGUN DATAR DAN BANGUN RUANG BERBASIS MOBILE ANDROID*. Surakarta : UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA.
- Rosa A. S., and M. Shalahuddin., 2013, *REKAYASA PERANGKAT LUNAK TERSTRUKTUR dan BERORIENTASI OBJEK*. Bandung : INFORMATIKA.
- Septi Fajarwati, 2016, *MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI SWISHMAX SEBAGAI ALTERNATIF UNTUK SISWA SD YANG BERKESULITAN BELAJAR PADA MATERI BANGUN RUANG*. Jurnal Probisnis ISSN : 2442-4536 Vol. 9 No. 1.
- Sheila Claudy Riady., Steven Sentinuwo., Stenley Karouw. , 2016, *Rancang Bangun Aplikasi Mobile Learning Anak Sekolah Minggu dengan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android*. Teknik Informatika ISSN : Vol. 9 No. 1.
- Soetam Rizky, 2011, *KONSEP DASAR REKAYASA PERANGKAT LUNAK { Software Reengineering }*. Jakarta : Soetam Rizky.
- Taufik Ramadhan., and Victor G Utomo. , 2014, *RANCANG BANGUN APLIKASI MOBILE UNTUK NOTIFIKASI JADWAL KULIAH BERBASIS ANDROID (STUDI KASUS : STMIK PROVISI SEMARANG)*. Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi ISSN : 2087-0868 Vol. 5 No. 2.