

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Safaat, Nazarudin H. Pemograman aplikasi mobile smartphone dan tablet PC Bahasa Android. 2015.
- [2] Binanto, Iwan. 2011. Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya. Andi. Yogyakarta.
- [3] S. Rizky, *Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak (Software Reengineering)*. 2011, pp 1-344.
- [4] A. Saragih, E. Rosinta, and S. Jhoni, “Perancangan Aplikasi E-Library Menggunakan Bahasa Pemrograman PHP Pada Universitas Methodist Indonesia,” vol. IV, no. 1, pp. 31–35, 2015.
- [5] Indrajani, Perancangan Basis Data All in 1, Indonesian. Elex Media Komputindo, 2011.
- [6] S. Sembiring, G. R. E. Woods, and D. I. Processing, “MENYISIPKAN PESAN TEKS PADA GAMBAR DENGAN METODE END OF FILE,” pp. 45–51, 2013.
- [7] N. Jalinus and Ambiyar, *MEDIA DAN SUMBER PEMBELAJARAN*, Edisi Pertama. Kencana, 2016, pp 1-233
- [8] R. Sumiharsono and H. Hasanah, *Media Pembelajaran*. Pustaka Abadi, pp. 1-110, 2017.
- [9] E. Irwansyah and M. Jurike V, *Pengantar Teknologi Informasi*. Deep Publish, 2014.
- [10] E. Purba, “Peranan Teknologi Informasi Dalam Mengefektifkan Keputusan Pemberian Dana Corporate Social Responsibility (CSR),” vol. 2, no. 3, pp. 69–75, 2018.
- [11] Murtiwiyati & Glenn Lauren., “Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Budaya Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis Android. Jurnal Ilmiah KOMPUTASI,” vol. 12, 2013.
- [12] H. Nazruddin Safaat, *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika Bandung, 2012., pp 1-514
- [13] S. Mulyadi, *Membuat Aplikasi untuk ANDROID*. Multimedia Center, 2010.
- [14] Z. P. Juhara, *Panduan Lengkap Pemrograman Android*, Edisi 1. Yogyakarta, Andi Offset, 2016. pp. 8-510

- [15] Nazruddin, H. S., & Putri, FA. Smart-Learning Bahasa Inggris Pada Platform Android. *Jurnal CoreIT*, 1(2), 2015, pp. 37-43.
- [16] S. R. Wulandari, Y. Purwanto, B. Irawan, and S. Si, "EVALUASI ALGORITMA PENCAIRAN JALUR PADA APLIKASI e-iTRIP GUNA MENENTUKAN RUTE PARIWISATA KOTA BANDUNG BERBASIS," vol. 2012, no. Snati, 2012. pp. 15–16.
- [17] Sholiq, Analisis dan Perancangan Berorientasi Objek, Bandung : CV. Muara Indah, 2010.
- [18] R. AS and M. Shalahudin, *Rekayasa Perangkat Lunak : Terstruktur dan berorientasi objek*. Bandung: Informatika, 2014.
- [19] E. Triandani and I. G. Suardika, *Step by Step Design Proyek Menggunakan UML*. Yogyakarta: ANDI OFFSET, 2012.
- [20] Widodo, Prabowo Pudjo, and Herlawati Prabowo. "Menggunakan Uml." Bandung: Informatika 19, 2011. pp. 393-403.
- [21] Huda, Miftakhul, and Bunafit Komputer. "Membuat Aplikasi Database dengan Java, MySQL, dan NetBeans." Jakarta: PT Elex Media Komputindo 2010.
- [22] Felker, D. (2011). "Android Application Development for Dummies". Indianapolis.Inc. [Online] diakses pada tanggal 31 Oktober 2020. <http://it.qau.edu.pk/books/Android.Application>.
- [23] Wandy Damarullah dkk, Aplikasi Pengenalan Dan Pembelajaran Bahasa Korea (Hangeul) Berbasis Android *JurnalScript*, 2013. pp. 2338-6304.
- [24] J. Sains, W. Sahrani, and S. D. Lestari, "Aplikasi Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Berbasis Android pada SMA Negeri 1 Muara Teweh," vol. 4, pp. 1–6, 2018.
- [25] S. Nurohimah, P. M. Kom, J. Algoritma, S. Tinggi, and T. Garut, "PERANCANGAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN FISIKA," pp. 1–10. 2014.
- [26] R. Wardan and D. Kurniadi, "Aplikasi Multimedia Pembelajaran Rambu Lalu Lintas Berbasis Android," 2017.
- [27] L. Tri and W. Anteng, "PERANCANGAN MOBILE LEARNING MATA KULIAH SISTEM OPERASI BERBASIS ANDROID," 2013.
- [28] F. Sukmawati and M. Pd, "BERBASIS ANDROID UNTUK BEKAL MENGHADAPI UAN DI SMP ISLAM BAKTI 1 SURAKARTA," no. 2012, pp. 1–7, 2016.

- [29] Gustina, D. and Chandra, Y.I., "Perancangan Otomatisasi Sistem Pengisian Penampungan Air Menggunakan Metode Prototype Berbasis Mikrokontroler At89s52 Me.", Prosiding Semnastek. 2016