

## DAFTAR PUSTAKA

- A. Hendini. 2016. *Pemodelan UML Sistem Informasi Monitoring Penjualan dan stok barang*. Jurnal Khatulistiwa Informatika. 4(2): 111.
- Adi Nugroho. 2010. *Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek dengan Metode USDP*. Yogyakarta : Andi.
- Aditya Rahmatullah Pratama. 2016. Belajar UML – Use Case Diagram. <https://www.codepolitan.com/mengenal-uml-diagram-use-case>.
- Alfa Satyaputra dan Eva Maulina Aritonang. 2014. *Beginning Android Programming with ADT Bundle*. Jakarta : Elex Media Komputindo.
- Al-Qur'an dan Terjemahannya, Departemen Agama RI, Jakarta: Bumi Restu, 1976.
- Arif Akbarul Huda. 2013. *LIVECODING! 9 Aplikasi Android Buatan Sendiri*. Yogyakarta : Andi Yogyakarta.
- Fachrurazi, (2011). Penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Komunikasi Matematis Siswa Sekolah Dasar.
- Fachrul Ahaddin. 2015. Apa Itu Activity Diagram. <https://www.dumetschool.com/blog/Apa-Itu-Activity-Diagram>
- Fadzilatunnisa, I., & Tresnawati, D. (2015). Pengembangan aplikasi tata cara wudhu dan shalat untuk anak menggunakan sistem multimedia. Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut.
- Google. (2012). The New Multi-Screen World Study. Google Think Insights. <https://doi.org/10.1103/PhysRevLett.101.225002>
- Guntoro. 2018. 21 Contoh Algoritma Dan Flowchart. <https://badoystudio.com/contoh-algoritma-dan-flowchart/>

- Hendra, K. M., Ramadhany, A., Artini, N., & Willy. (2015). Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Iqra Berbasis Android. *Jurnal Momentum*.
- Hompu, U. H. La, Yamin, M., & Sagala, L. O. H. S. (2016). Multimedia Pembelajaran Interaktif. *Semanti*. [https://doi.org/10.1016/0920-5861\(95\)00203-0](https://doi.org/10.1016/0920-5861(95)00203-0)
- Huda, Akbarul. 2013. *Live Coding 9 Aplikasi Android Buatan Sendiri*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Indonesia, R. (2002). Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Undang-Undang Dasar 1945. <https://doi.org/10.1007/s13398-014-0173-7.2>
- Iswandy, Eka, “Sistem Penunjang Keputusan Untuk Menentukan Penerimaan Dana Santunan Sosial Anak Nagari Dan Penyalurannya Bagi Mahasiswa Dan Pelajar Kurang Mampu Di Kenagarian Barung-Barung Balantai Timur”, *Jurnal Teknoif*, vol. 3, no. 2, 2015.
- Juansyah, A., 2015. Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted –Global Positioning System (A-GPS) dengan Platform Android. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika*, 1, pp.1–8.
- Jalinus, Nizwardi., Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*, Jakarta: Kencana.
- Janner Simarmata. 2010. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta : Andi.
- Lia Kamelia. 2015. *Perkembangan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Kimia Dasar*. *Jurnal Ilmiah*. 9(1): 240.
- Maimunah, Manalu, D. E., & Kusuma, D. B. (2017). Perancangan Prototype Visual pada Bagian Desain Sebagai Media Informasi dan Promosi pada PT . Sulindafin. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia*. [https://doi.org/10.1016/0167-2738\(86\)90295-X](https://doi.org/10.1016/0167-2738(86)90295-X)

- Mesran, 2012, Aplikasi Sistem Informasi Akademik Berbasis Online, Pelita Informatika Budi Darma, Vol. I ISSN : 2301-9425-01.
- Murtiwiayati & Glenn Lauren. (2013). Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Budaya Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis Android. Jurnal Ilmiah Komputasi. Vol.12 (No.2), 2.
- Na'im, A., & Syaputra, H. (Badan P. S. (2010). Hasil Sensus Penduduk 2010: Kewarganegaraan, Suku Bangsa, Agama, dan Bahasa Sehari-hari Penduduk Indonesia. <https://doi.org/2102032>
- Nazruddin Safaat H. 2012. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung : Informatika.
- Pramono, Gatot, 2006. Aplikasi Component Display Theory, Jakarta: Pustekkom.
- R. A.S dan Salahuddin, M. Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek, Bandung: Informatika, 2016
- Report: New McGraw-Hill Education Research Finds More than 80 Percent of Students Use Mobile Technology to Study. (n.d.). Retrieved January 31, 2019, from <https://www.mheducation.com/news-media/press-releases/report-new-mcgraw-hill-education-research-finds-more-80-percent-students-use-mobile.html>
- Roblyer, M & Doering, A.H. 2010. Integrating Educational Technology Into Teaching. Boston: Pearson.
- Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik, (Jakarta: Pustaka Abadi) hlm. 33.
- S.N. Anwar, dkk, Perancangan dan Implementasi Aplikasi Mobile Semarang Guidance pada Android,” Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK, Vol. 20, No. 1, 2015

- Saleh As-Saleh. 2006. Salah (Prayers) Step by Step with Illustrations and Audio Sections. <http://www.understand-islam.net/salat/04.html>
- Satrianawati. 2018. Media dan Sumber Belajar. Yogyakarta: Budi Utama. Pendidikan Dasar Pengenalan Diri Sendiri Menuju Perubahan Hidup. Depok: Kencana.
- Satyaputra, Alfa dan Eva Maulina Aritonang. 2016. Let's Build Your Android Apps with Android Studio. Jakarta : Elex Media Komputindo.
- Sembiring, S. (2013). Perancangan Aplikasi Steganografi Untuk Menyisipkan Pesan Teks Pada Gambar Dengan Metode End of File. Pelita Informatika Budi Darma. [https://doi.org/ISSN: 2301-9425](https://doi.org/ISSN:2301-9425)
- Shalahuddin, M. Dan Rosa A. S. 2018. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung : Informatika Bandung.
- Simarmata. Janner. 2010. Rekayasa Web. Yogyakarta: Andi.
- Sitorus, Lamhot. 2015. Algoritma dan Pemrograman. Yogyakarta: Andi.
- Sulayman, A. D. (2002). SUNAN ABU DAWUD. Mycological Research. <https://doi.org/10.1099/ijs.0.02312-0.The>
- Sutarman. 2009. Pengantar teknologi Informasi. Jakarta : Bumi Aksara
- Sudyatmika, P.A, Crisnapati, P.N., Darmawiguna I.G.M., & Kesiman, M.W.A. 2014. Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Book Pengenalan Objek Wisata Taman Ujung Soekasada Dan Taman Ar Tirta Gangga Di Kabupaten Karangasem. Universitas Pendidikan Ganesha. ISSN 0216-3241..
- Susilana, Rudi., Riyana, Cepi., (2008), Media Pembelajaran : Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian, Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UP.

- Wahyu, K. R., Yapie, A. K., & Mulyani, E. S. (2013). Aplikasi Location Based Service (LBS) Taman Mini Indonesia Indah (TMII) Berbasis Android. Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi 2013.
- Wandah Wibawanto. (2017). Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif. Jawa Timur: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.