

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Suardi, *Belajar dan Pembelajaran*. Deepublish, 2018.
- [2] T. Nurseto, “Membuat Media Pembelajaran yang Menarik,” *J. Ekon. dan Pendidik.*, vol. 8, no. 1, pp. 19–35, 2012, doi: 10.21831/jep.v8i1.706.
- [3] F. E. Nugroho, “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online Studi Kasus Tokoku,” *Simetris J. Tek. Mesin, Elektro dan Ilmu Komput.*, vol. 7, no. 2, p. 717, 2016, doi: 10.24176/simet.v7i2.786.
- [4] D. Nataniel and H. R. Hatta, “Perancangan Sistem Informasi Terpadu Pemerintah Daerah Kabupaten Paser,” vol. 4, no. 1, pp. 47–54, 2009.
- [5] S. Rizky, *Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak (Software Reengineering)*. 2011.
- [6] H. Abdurahman and A. R. Riswaya, “Aplikasi Pinjaman Pembayaran Secara Kredit Pada Bank Yudha BHakti,” *Apl. Pinjaman Pembayaran Secara Kredit Pada Bank Yudha BHakti*, vol. 8, no. 2, pp. 61–69, 2014, [Online]. Available: <http://jurnal.stmik-mi.ac.id/index.php/jcb/article/view/114/138>.
- [7] S. Fauzi Rahman, “Aplikasi pemesanan undangan online,” *Sains dan Inform.*, vol. 1, no. 2, pp. 78–87, 2015, [Online]. Available: <https://jsi.politala.ac.id/index.php/JSI/article/view/30/29>.
- [8] Sultani, “Perancangan Program Aplikasi Pembelajaran Kosakata Dasar Umum Bahasa Inggris Dan Bahasa Arab,” *J. Inform. Mulawarman*, vol. 6, no. 2, pp. 68–74, 2011.

- [9] D. N. Khasanah and A. E. Pratiwi, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada," *J. Pendidik.*, vol. 02, no. 02, pp. 345–350, 2014.
- [10] S. Bakti, nelly astuti Hasibuan, lince tomoria Sianturi, and ronda deli Sianturi, "Perancangan Aplikasi Pembelajaran Coreldraw X3 Menggunakan Metode WEB Based Learning (WBL)," *J. Ris. Komput.*, vol. 3, no. 4, pp. 32–35, 2016.
- [11] J. Kurniawati, "Definisi perencanaan pembelajaran," no. March, 2021.
- [12] I. KUSUMA W, "Perancangan & pembuatan aplikasi sistem informasi layanan tugas akhir mahasiswa berbasis android," *Fak. Tek. Univ. Muhammadiyah Surakarta*, 2017.
- [13] H. Ramadhan, "Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Android 'Amikom Mobile,'" 2013.
- [14] J. Kuswanto and F. Radiansah, "Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI," *J. Media Infotama*, vol. 14, no. 1, 2018, doi: 10.37676/jmi.v14i1.467.
- [15] E. Syaodih, "Perkembangan anak taman kanak-kanak," *Perkemb. Anak Taman Kanak-kanak Perkemb.*, pp. 1–25, 2003.
- [16] A. Vitaria and S. Heru, "Gambaran Tingkat Pengetahuan Guru Taman Kanak-Kanak Tentang Alat Permainan Edukatif Description," vol. 9, no. 2, p. 6, 2016.
- [17] S. Mulyani, *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Keuangan Daerah: Notasi Pemodelan Unified Modeling Language (UML)*,

2nd ed. Abdi Sistematika, 2016.

- [18] W. Gata and G. Gata, “Sukses Membangun Aplikasi Penjualan dengan Java,” no. Elex Media Komputindo, 2013.
- [19] A. Nugroho, *Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek dengan Metode USDP*. Yogyakarta: C. V ANDI OFFSET, 2010.
- [20] M. Muslihudin and Oktafianto, *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur dan UML*, 1st ed. Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2016.
- [21] Y. Sugiarti, *Analisis dan Perancangan UML (Unified Modeling Language) Generated VB.6*, 1st ed. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013.
- [22] N. M. Astiti, “Analisa dan perancangan aplikasi pembelajaran matematika berbasis android,” *Konf. Nas. Sist. dan Inform. 2015*, vol. 9, no. 10, pp. 982–991, 2015.
- [23] E. Sutanto, *Pemrograman Android Dengan Menggunakan Eclipse & StarUML*, 2nd ed. Surabaya: Pusat Penerbitan dan Percetakan Universitas Airlangga (AUP), 2020.
- [24] L. P. Dewi, U. Indahyanti, and Y. H. S, “Pemodelan Proses Bisnis Menggunakan Activity Diagram Uml Dan Bpmn (Studi Kasus Frs Online),” *Informatika*, pp. 1–9, 2017.
- [25] K. Kawano, Y. Umemura, and Y. Kano, “Field Assessment and Inheritance of Cassava Resistance to Superelongation Disease 1,” *Crop Sci.*, vol. 23, no. 2, pp. 201–205, doi: 10.2135/cropsci1983.0011183x002300020002x.
- [26] Y. Yudhanto and A. Wijayanto, *Belajar Android Studio: Untuk Pemula*.

Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2017.

- [27] “Pendekatan Android yang mengutamakan Kotlin | Developer Android.”
<https://developer.android.com/kotlin/first> (accessed Nov. 12, 2021).
- [28] N. S. Sibarani, G. Munawar, and B. Wisnuadhi, “Analisis Performa Aplikasi Android Pada Bahasa Pemrograman Java dan Analisis Performa Aplikasi Android Pada Bahasa Pemrograman Java dan Kotlin,” *9th Ind. Res. Work. National Semin.*, no. Juli, pp. 319–324, 2018.
- [29] J. Enterprise, *Panduan Adobe Illustrator*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2020.
- [30] S. Antonius and H. Sama, “Studi Komparasi Bitmap dan Vector terhadap Kualitas Digital Art: Case Study Deviantart Nabhan,” *Conf. Business, Soc. Sci. Innov. Technol.*, vol. 1, no. 1, pp. 596–603, 2020.
- [31] Y. H. Ningrum, D. D. Apriyani, and Z. Zikriah, “Perancangan Media Pembelajaran Mengenal Asmaul Husna Berbasis Android,” *J. Ris. dan Apl. Mhs. Inform.*, vol. 1, no. 04, pp. 467–474, 2020, doi: 10.30998/jrami.v1i04.466.
- [32] A. S. Tanjung, U. Islam, N. Sultan, and S. Kasim, “RANCANG BANGUN APLIKASI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN ANAK BERBASIS ANDROID PADA TAMAN KANAK-KANAK ISLAM,” vol. 7, no. 2, pp. 108–115, 2021.
- [33] F. R. Andini, I. Permana, and F. N. Salisah, “An Nation : Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android untuk TK Islam,” *Semin. Nas. Teknol. Informasi, Komun. dan Ind.*, no. November, pp. 101–106, 2018, [Online].

Available: <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/SNTIKI/article/view/5909>.

- [34] A. Sembodo, “RANCANGAN BANGUN APLIKASI BERHITUNG BERBASIS ANDROID UNTUK TAMAN KANAK- KANAK RA NURUL ISLAM BREBES,” *Anal. Standar Pelayanan Minimal Pada Instal. Rawat Jalan di RSUD Kota Semarang*, vol. 3, no. 1, pp. 103–111, 2015.
- [35] I. Samarudin, A. Rakhmadi, and Y. Sulisty, “Perancangan Aplikasi Pembelajaran Fisika Kelas XII SMA Berbasis Android,” 2014, [Online]. Available: <http://eprints.ums.ac.id/28094/>.