

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Y. Hendriyani and K. Suryani, *PEMROGRAMAN ANDROID Teori dan Aplikasi*, Cetakan Pe. Pasuruan, Jawa Timur: CV. Penerbit Qiara Media, 2020.
- [2] A. Ardian, I. Purnama, and V. Sihombing, "PERANCANGAN APLIKASI PENGOLAH DATA SISWA BERBASIS ANDROID (STUDI KASUS : MIS NURUL HUDA LABUHAN BATU SELATAN) Prodi Manajemen Informatika , Universitas Labuhanbatu Abstrak Perkembangan teknologi sekarang ini khususnya teknologi informasi berkembang sema," vol. 1, p. 14, 2019.
- [3] S. R. Wicaksono, *Rekayasa Perangkat Lunak*. Seribu Bintang, 2011.
- [4] Dora et.al, "Perancangan Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan Linear Congruent Method Berbasis Android," *J.Inform. Glob.*, 2015.
- [5] A. Suryadi, "PERANCANGAN APLIKASI GAME EDUKASI MENGGUNAKAN MODEL WATERFALL," *J. PETIK*, 2018, doi: 10.31980/jpetik.v3i1.352.
- [6] M. R. Rahadi, K. I. Satoto, and I. P. Windasari, "Perancangan Game Math Adventure Sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android," *j.Teknol. dan sist. Komput.*, 2016, doi: 10.14710/jtsiskom..4.1.2016.44-49.
- [7] Y. Yudhanto and A. Wijayanto, *Mudah Membuat dan Berbisnis Aplikasi Android dengan Android Studio*, 1st ed. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2017.
- [8] S. Mulyani, *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Keuangan Daerah: Notasi Permodelan Unified Modeling Language(UML)*, 2nd ed. Bandung: Abdi Sistematika, 2016.
- [9] A. Nugroho, *Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek dengan Metode USDP*, 1st ed. Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2016.
- [10] M. Muslihudin and Oktafianto, *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur dan UML*, 1st ed. Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2016.
- [11] Y. Sugiarti, *Analisis dan Perancangan UML (Unified Modeling Language) Generated VB.6*, 1st ed. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013.
- [12] I. P. Sari, *Rekayasa Perangkat Lunak*, I. Medan: UMSU Press, 2021
- [13] R. B. Hadiprakoso, *Rekayasa Perangkat Lunak*, I. Jakarta: RBH, 2020.
- [14] U. Rusmawan, *Teknik Penulisan Tugas Akhir dan Skripsi Pemrograman*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2019.
- [15] N. N. Sim, *Perancangan Game Protect The Bubble Menggunakan Unity Berbasis Android*, Jambi, 2021.
- [16] Ariawan Djoko Rachmanto, M. S. N. Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Promosi Universitas Nurtanio Bandung Menggunakan Unity 3D. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi* ISSN, IX(1). 2018.
- [17] Baskara Arya Pranata, Andre Kurniawan Pamoedji, and Ridwan Sanjaya, (2015). " Mudah Membuat Game dan Potensi Finansialnya dengan Unity3D." Jakarta: Gramedia.
- [18] R. Yesputra, *Belajar Visual Basic .Net Dengan Visual Studio 2010*. vol. 53, No. 9. 2017.
- [19] S. Hasan and D. Umagapi, "APLIKASI LAPORAN KEUANGAN (NERACA) MENGGUNAKAN VISUAL STUDIO PADA PT.JAMKRINDO CABANG TERNATE," *IJIS -Indones, J, Inf. Syst.*, 2020, doi: 10.36549/ijis.v5i2.121.

- [20] Harni. K and Nicky. S. P. S. (2016) Aplikasi Edukasi Budaya Toba Samosir Berbasis Android. JURNAL TEKNIK INFORMATIKA VOL. 9 NO. 1, APRIL 2016, pp: 9-18.

