

DAFTAR PUSTAKA

- Aditama Roki., 2017, WEB SERVICE Pembayaran Uang Kuliah Online dengan PHP dan SOAP WSDL
- Ambon Saragih., Emma Rosinta Simarmata., dan Jhoni Maslan., 2015 , Perancangan Aplikasi *E-Library* Menggunakan Bahasa Pemrograman *PHPP* ada Universitas Methodist Indonesia
- Aristani Tri Fildza., 2017, Aplikasi Mobile Informasi Hasil Studi Mahasiswa Politeknik Kediri, <http://ojs.poltek-kediri.ac.id/index.php/JIM/article/download/113/103/>, Tahun 2017
- Deni Darmawan., dan Fauzi Kunkun., 2013, Sistem Informasi Manajemen, Bandung : PT. Remaja Rosdakarya Offset
- Maimunah., David Ericson Manalu., dan Dian Budi Kusuma., 2017, Perancangan Prototype Visual Pada Bagian Desain Sebagai Media Informasi dan Pomosi : PT. Sulidafin
- Meides Palabiran., Dedi Cahyadi., dan Zainal Arifin., 2015, Sistem Informasi Geografis Kuliner, Seni dan Budaya Kota Balikpapan Berbasis Android, <http://e-journals.unmul.ac.id/index.php/JIM/article/viewFile/25/pdf>, Februari 2015
- Muhammad Barkah Aviev., dan Rini Agustina., 2017, Pemanfaatan Augmented Reality (AR) Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Candi-Candi di Malang Raya Berbasis Android, <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JFTI/article/viewFile/1490/1165>, 2017
- Novita Sari., dan Rice Novita., 2015, Sistem Informasi Penjualan Pupuk Berbasis E-COMMERCE , Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini, <http://ejurnal.unmerpas.ac.id/index.php/informatika/article/view/7/12>, Maret 2016
- Reni Dwi Astuti., 2012, Pengembangan Nilai Moral Melalui Kreativitas Majalah Dinding (Mading)
- Rini Ema Sulisty., 2017, Pemanfaatan Teknologi Informasi Sebagai Upaya Peningkatan Pelayanan Dalam Pengelolaan Taman Pendidikan Al Quran di Bali,

<http://ojs.amikom.ac.id/index.php/semnasteknomedia/article/view/1589>,
Februari 2017

Sandro Sembiring., 2013 , Perancangan Aplikasi Steganografi Untuk Menyisipkan Pesan Teks Pada Gambar Dengan Metode End Of Life, https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=PERANCAN+GAN+APLIKASI++STEGANOGRafi++UNTUK+MENYISIPKAN+PESAN+TEKS+PADA+GAMBAR++DENGAN+METODE+END+OF+FILE&btnG=, Agustus 2013

Wahyu Dian Putra., 2016, Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media
Wahyu Kusuma., Any Yapie., dan Siti Eriza Mulyani., 2013, Aplikasi *Location Based Service* (LBS) Taman Mini Indonesia Indah (TMII) Berbasis Android, <http://jurnal.uui.ac.id/Snati/article/viewFile/3079/2837>, Juni 2015

Zapata Belen Crus., 2013, *Android Studio Application Development*, Birmingham : Packt Publishing