

DAFTAR PUSTAKA

- A. Mudjahid Chudari., 2011, *Tatabahasa Bahasa Jawa Banten*. Serang : Pustaka Sarana Cipta.
- Achjar Chalil dan Hudaya Latuconsina., 2008, *Pembelajaran Berbasis Fitrah*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Alfa Satyaputra, M.sc dan Eva Maulina Aritonang S.Kom., 2016, *Let's Build Your Android Apps with Android Studio*. Jakarta : Elex Media Komputindo.
- Adinda Tri Wardhani, 2017, *5 Bahasa Asing Tersulit di Dunia*. <http://lifestyle.liputan6.com/read/2927631/5-bahasa-asing-tersulit-di-dunia>. Maret 2018
- Adrian Dwi Widiartha dkk., 2016, *Aplikasi Pembelajaran Bahasa Mandarin Menggunakan Flash Pada Android*. Media Neliti. <https://media.neliti.com/media/publications/106839-ID-aplikasi-pembelajaran-bahasa-mandarin-me.pdf>
- Avid dkk., 2015, *Rancang Bangun Game Edukasi Kosakata Bahasa Mandarin "Bermain Bersama Advandi" Berbasis Adobe Flash*. Eprints STMIK GI MDP <http://eprints.mdp.ac.id/1010/1/33avidJURNAL2.pdf>
- Asnawati., 2013, *Korelasi Antara Penguasaan Kosakata Aktif-Produktif dengan dengan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Ekspositoris*. Portal Garuda. <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=141914&val=2338&titl=KORELASI%20ANTARA%20PENGUASAAN%20KOSAKATA%20AKTIF-PRODUKTIF%20DENGAN%20KEMAMPUAN%20MENULIS%20%20%20KARANGAN%20NARASI%20EKSPOSITORIS>. Oktober 2017.
- Aspey., 2013. *New Study Reveals US Students Believe Strongly that Mobile Devices Will Improve Education*. www.pearsoned.com/news/new-study-reveals-u-s-students-believe-strongly-that-mobile-devices-will-improve-education/. November 2017.
- Choirul Aminuddin., 2015, *Bahasa Cina Paling Banyak Digunakan di Dunia*, <http://dunia.tempo.co/read/news/2015/05/11/121665385/bahasa-cina-paling-banyak-digunakan-di-dunia>. November 2017.

- Dony Novaliendry., 2011, *Multimedia Pembelajaran Bahasa Mandarin dan Website Promosi*. Jurnal TIP. <http://jurnal-tip.net/jurnal-resource/file/12-Vol3No1Maret2011-Dony%20Novaliendry.pdf>
- Evi Triandini dan I Gede Suardika., 2012, *Step By Step Desain Proyek Menggunakan UML*. Yogyakarta : Andi
- Fatimah Kartini Bohang., *Evolusi OS Android, dari Versi 1.0 hingga 7.0 Nougat*. <http://tekno.kompas.com/read/2016/10/17/19480037/evolusi.os.android.dari.versi.1.0.hingga.7.0.nougat?page=3>. November 2017
- Hendra Yudi., 2009, *VB 2008 untuk Berbagai Keperluan Programming*. Jakarta : Elex Media Komputindo.
- Jubilee Enterprise., 2015, *Mengenal Dasar-dasar Pemrograman Android*. Jakarta : Elex Media Komputindo
- Malvin Yuwono Kurniawan dkk., 2015, *Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Huruf Dasar Hiragana dan Katakana Berbasis Android dengan Fitur Gesture Input dan Gesture Checking*. Student Journal. <http://studentjournal.petra.ac.id/index.php/teknik-informatika/article/download/3150/2880>. November 2017.
- Mikael Sugianto., 2011, *Seri Belajar Cepat: Adobe Photoshop CS5*. Yogyakarta : Andi.
- Mochamad Wahyu Hidayat., 2015, *Fitur Penting di Android Marshmallow*, liputan6.com/read/2296169/7-fitur-penting-di-android-marshmallow?p=0, November 2017.
- Natalia Efendi., 2011, *Aplikasi Multimedia Pembelajaran Bahasa Mandarin Berbasis Android Pada SD Harapan Sungailiat*. Digital Library Atma Luhur. http://lppm.atmaluhur.ac.id/wpcontent/uploads/2015/12/Jurnal_1111500007_Natalia-Efendi.pdf
- Nazruddin Safaat H., 2011, *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung : Informatika Bandung.
- Nur Sugistiarini Fidia Ningsih., 2014, *Efektivitas Media Permainan Word Square dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Prancis pada Keterampilan Membaca Siswa Kelas XII IPS SMAN 1*. Lumbung Pustaka UNY. <http://eprints.uny.ac.id/15835/1/Daftar%20Isi-Extrait.pdf>. Oktober 2017.

- Ratna Frehadin Ningsih., 2016, *Perancangan Media Promosi Arung Jeram di Mendut Rafting*. Jurnal UNY. <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/serupa/article/viewFile/4074/3727>. Oktober 2017
- Reska K.Nistanto., 2015, *Apa Istimewanya Android 5.0 Lollipop* tekno.kompas.com/read/2014/10/16/10310067/apa.istimewanya.android.5.0.lollipop, November 2017
- Robertus Fendy Surya Pratama., 2014, *Redesain Logo Toko Mainan “29 Toys” Semarang*. Udinus Repository.http://eprints.dinus.ac.id/13361/1/jurnal_13968.pdf. Oktober 2017.
- Rosa A.S dan M. Shalahuddin., 2011, *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek)*. Bandung : Modula.
- ., 2013, *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung : Informatika.
- Roymond H. Simamora., 2009, *Buku Ajar Pendidikan dalam Keperawatan*. Jakarta : Penerbit Buku Kedokteran EGC.
- Sandy Kosasi., 2014, *Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Mandarin Tingkat Dasar*. Research Gate. https://www.researchgate.net/profile/Sandy_Kosasi/publication/322164670_Pembuatan_Aplikasi_Pembelajaran_Bahasa_Mandarin_Tingkat_Dasar/links/5a4a3324a6fdcce1971f5d9d/Pembuatan-Aplikasi-Pembelajaran-Bahasa-Mandarin-Tingkat-Dasar.pdf
- Sherief Salbino., 2014, *Buku Pintar Gadget Android untuk Pemula*. Jakarta : Kunci Komunikasi.
- Sholih., 2010, *Analisis dan Perancangan Berorientasi Obyek*. Bandung : Muara Indah.
- Sri Mulyani., 2016, *Metode Analisis dan Perancangan Sistem*. Bandung : Abdi Persada.
- Sri Rahmina dan Surya Afnarius., 2015, *Pembangunan Aplikasi Mobile Geographic Information System Masjid dan Mushalla Universitas Andalas*, e-Indonesia Initiatives. http://eii-forum.or.id/assets/frontend/paper/20150012_28_3.pdf. November 2017.
- Sudarwan dan Dony Ariyus., 2007, *Interaksi Manusia dan Komputer*. Yogyakarta :

Andi.

Tedi Sutardi., 2007, *Antropologi : Mengungkapkan Keragaman Budaya untuk Kelas XI Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah Program Bahasa*. Bandung : Setia Purna Inves.

Wahana Komputer., 2011, *Panduan Aplikatif dan Solusi (PAS) Bikin Komik dengan Adobe Illustrator CS5 dan Adobe Photoshop CS5*. Yogyakarta : Andi.