

DAFTAR PUSTAKA

- Andy Juansyah, 2015, *PEMBANGUNAN APLIKASI CHILD TRACKER BERBASIS ASSISTED – GLOBAL POSITIONING SYSTEM (A-GPS) DENGAN PLATFORM ANDROID*, Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA) ISSN : 2089-9033 Edisi. 1 Vol. 1.
- Candra Agustina., Tri Wahyudi., 2015, *Aplikasi Game Pendidikan Berbasis Android Untuk Memperkenalkan Pakaian Adat Indonesia*. IJSE ISSN : 2461-0690 Volume 1 No. 1.
- Chrisantus Trisianto, 2018, *PENGGUNAAN METODE WATERFALL UNTUK PENGEMBANGAN SISTEM MONITORING DAN EVALUASI PEMBANGUNAN PEDESAAN*. Jurnal Teknologi Informasi ESIT Vol. XII No. 1.
- Danang Waskito, 2014, *Media Pembelajaran Interaktif Matematika Bagi Sekolah Dasar Kelas 6 Berbasis Multimedia*. Speed Journal - Sentra Penelitian Engineering dan edukasi ISSN : 1979-9330 Volume 11 No. 3.
- Dewa Putu Agus Sudiatmika., A. A. Kt Agung Cahyawan., dan Putu Wira Buana., 2014, *Aplikasi Game Edukasi Trash Grabber Untuk Mengenal Jenis-jenis Sampah Pada Smartphone Berbasis Android*. MEPATI ISSN : 2252-3006 Vol. 2 No. 2.
- Dora Irsa., Rita Wiryasaputra., dan Sri Primaini., 2015, *PERANCANGAN APLIKASI GAME EDUKASI PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI MENGGUNAKAN LINEAR CONGRUENT METHOD (LCM) BERBASIS ANDROID*. JURNAL INFORMATIKA GLOBAL ISSN ONLINE : 2477-3786 VOL. 6 NO. 1.
- Eka Setyaningsih., dan Hindayanti Mustafidah., 2010, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer pada Pokok Bahasan Himpunan Guna Meningkatkan Pemahaman Mahasiswa*. JUITA Vol. 1 No. 2.
- Eva Handriyantini, 2009, *Permainan Edukatif (Educational Games) Berbasis Komputer Untuk Siswa Sekolah Dasar*. Bandung : Konferensi dan Temu Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Indonesia.
- Firdan Ardiansyah, 2011, *Pengenalan Dasar ANDROID Programming*. Depok : BIRAYNARA.

- Hasratuddin, 2014, *Pembelajaran Matematika Sekarang dan yang akan Datang Berbasis Karakter*. Jurnal Didaktik Matematika ISSN : 2355-4185 Vol. 1 No. 2.
- Hendrawan., Agus Nugroho., M. Roni Safirman. , 2015, *PERANCANGAN SISTEM APLIKASI REKAM MEDIK PADA PUSKESMAS PAKUAN BARU KOTA JAMBI*. Jurnal Ilmiah Media Processor ISSN : 1907-6738 Vol. 10 No. 1.
- Himsyari Almuafiry Emka., 2017, *Game Edukasi Bahasa Indonesia Kelas 1 Sekolah Dasar Berbasis Android Menggunakan DGBL-ID Model*. Integer Journal Vol. 2 No. 1.
- Ismu Fatikhah., Nurma Izzati., 2015, *PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERMUATAN EMOTION QUOTIENT PADA POKOK BAHASAN HIMPUNAN*. Eduma ISSN : 2086-3918 Vol. 4 No. 2.
- Mika Meitriana Manurung., Hening Windria., Samsul Arifin., 2018, *Desain Pembelajaran Materi Himpunan Dengan Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) Untuk Kelas VII*. Jurnal Derivat ISSN : 2407-3792 Vol. 5 No. 1.
- Mohamad Adibhadiansyah., and Naim Rocmawati. , 2016, *PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI KOS BERBASIS ANDROID*. Jurnal Manajemen Informatika ISSN : Vol. 5 No. 2.
- Mohamad Adiwijaya., Kodrat Iman S., and Yuli Christyono., 2015, *PERANCANGAN GAME EDUKASI PLATFORM BELAJAR MATEMATIKA BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2*. TRANSIENT ISSN : 2302-9927 VOL. 4 NO. 1.
- Muhammad Rizky Rahadi., Kodrat Iman Satoto., dan Ike Petiwi Windasari., 2016, *Perancangan Game Math Adventure Sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android*. Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer ISSN : 2338-0403 Vol. 4 No. 1.
- Novi Lestari, 2014, *ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM PENGGAJIAN PADA PT. BRANTAS ABIPRAYA PROYEK IRIGASI AIR LAKITAN KEC.SELANGIT KAB. MURA*. JTI Vol. 6 No. 1.
- Putri Ludvyah Ekawati., Achmad Zakki Falani., 2015, *PEMANFAATAN TEKNOLOGI GAME UNTUK PEMBELAJARAN MENGENAL RAGAM BUDAYA INDONESIA BERBASIS ANDROID*. JURNAL LINK ISSN : 1858-4667 Vol. 22 No. 1.

Rosa A. S., and M. Shalahuddin., 2013, *REKAYASA PERANGKAT LUNAK TERSTRUKTUR dan BERORIENTASI OBJEK*. Bandung : INFORMATIKA.

Soetam Rizky, 2011, *KONSEP DASAR REKAYASA PERANGKAT LUNAK { Software Reengineering }*. Jakarta : Soetam Rizky.

Taufik Ramadhan., and Victor G Utomo. , 2014, *RANCANG BANGUN APLIKASI MOBILE UNTUK NOTIFIKASI JADWAL KULIAH BERBASIS ANDROID (STUDI KASUS : STMIK PROVISI SEMARANG)*. Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi ISSN : 2087-0868 Vol. 5 No. 2.

Yulyani Arifin., Budi Handoko., Venansius Kevin Nurtanio., 2013, *APLIKASI GAME QUIZ ANIMALS BERBASIS WINDOWS 8*. Comtech ISSN : 757-763 Vol. 4 No. 2.