

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, Elisabet Yunaeti. 2017. *Pengantar Sistem Informasi*. Yogyakarta: Cv Andi Offset.
- A.S, Rosa dan M. Shalahuddin. 2018. *Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur Dan Berorientasi Objek)*. Bandung : Modula.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan media dalam pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaaiswara*, 1(4), 104-117. ISSN: 2355-4118
- Fatkurohman, Agus. 2015. *Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Pengendali Magnetik Berbasis Android*. Vol.16, No.1, Maret 2015. ISSN : 1411-3201.
- Fuada, S. (2016). Perancangan Game Petualangan Pramuka Berbasis Android. *JUPITER*, 2(1).
- Handani, S. W., Suyanto, M., & Sofyan, A. F. (2016). Penerapan konsep gamifikasi pada e-learning untuk pembelajaran animasi 3 dimensi. *Telematika*, 9(1). ISSN: 2442 – 4528
- Hartono, H. & Jimmy, J. (2017). *Perancangan Aplikasi Mobile Repository Skripsi (Skripsi Alumni Mahasiswa) STMIK IBBI Medan Berbasis Android*. *Jurnal Ilmiah Core IT: Community Research Information Technology*, 5(2), ISSN: 2339-1766.
- Kasman, AD. 2017. *Trik Kolaborasi Android dengan PHP & MySQL*. Yogyakarta: CV Lokamedia.
- Kharisma, R. S., Kurniawan, R., & Wijaya, A. C. (2015). Perancangan Media Pembelajaran Berhitung Berbasis Multimedia Flash. *Data Manajemen dan Teknologi Informasi (DASI)*, 16(2), 42. ISSN: 1411-3201
- Kristanto, A. 2018. *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya*. Yogyakarta: Gava Media.
- Rahman, R. A., & Tresnawati, D. (2016). *Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*. *Jurnal Algoritma*, 13(1). ISSN: 2302-7399

- Ramadhan, T., & Utomo, V. G. (2014). Rancang Bangun Aplikasi Mobile untuk notifikasi Jadwal Kuliah Berbasis Android (Studi Kasus STMIK Provisi Semarang). *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 5(2), 2087-0868. ISSN : 2087 – 0868
- Rusmana, N. Y. (2017). Sistem Informasi Pengelolaan Keuangan Dana Bantuan Pada Kecamatan Arjosari. *Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 7(2).
- Safaat, H. Nazruddin. 2014. *Android Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android (Revisi Kedua)*. Jakarta : Informatika
- Suhartono, Y., & Tanamal, R. (2015). Rancang Bangun Game Edukasi Bahasa Mandarin Untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis Android. *Jurnal Informatika dan Sistem Informasi*, 1(1), 73-82. ISSN: 2460-1306
- Supardi, Ir Yuniar. 2017. *Koleksi Program Tugas Akhir dan Skripsi dengan Android*. Jakarta: Gramedia.
- Umagapi, D. (2017). Pembelajaran Photoshop Menggunakan Metode Web Product Based Learning Pada Global Science Institute (Gsi) Ternate. *IJIS- Indonesian Journal On Information System*, 2(2). ISSN 2548-6438
- Wahana Komputer. 2014. *Mudah Membuat Game Android Berbasis Adobe AIR*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Wardan, R., & Kurniadi, D. (2017). Aplikasi Multimedia Pembelajaran Rambu Lalu Lintas Berbasis Android. *Jurnal Algoritma*, 14(2), 1-8.
- Yuliana, Y. (2017). Implementasi Media Pembelajaran Tuntunan Sholat 5 Waktu Menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS6 (Studi Kasus SDIT Tunas Cendikia Baturaja). *Jurnal Pendidikan Islam Rabbani*, 1(2).
- Yuwita, N., Aminudin, A., & Setiadi, G. (2019). Difusi Inovasi Dalam Media Pembelajaran Interaktif Teks Fantasi Menggunakan Aplikasi Adobe Animate Creative Cloud. *Jurnal Heritage*, 7(2), 46-67.
- Zulkarnais, A. Prasetyawan, P. & Sucipto, A. (2018). Game Edukasi Pengenalan Cerita Rakyat Lampung Pada Platform Android. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, 3(1), 96-102. ISSN: 2477-5126.