

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, S., Ratu, N., & Kriswandani, K. (2018). Pengembangan *Learning Media* Mempergunakan Aplikasi Construct2 Pada Materi Aljabar Kelas VII. *JTAM*, 2 (1), 1.
- Amri, S. (2019). Pembuatan Aplikasi Resep Masakan Tradisional Basis Android Mempergunakan Testing and Metode Generate Dalam Pencarian. *Proceeding Seminar Nasional Politeknik Negeri Lhokseumawe*, 3 (1), 168 – 172.
- Andrian, D., Utama, U., Ilmukomputer, T., Informatika, T., & Sari, R. (2018). *Perancangan Aplikasi Resep Makanan Jawa Basis Android*. 3 (1), 870 – 882.
- Bondan, W. (2013). *100 Makanan Tradisional Indonesia*. Buku Kompas.
- Budhi, R., Pangapul, J., & Hidayat, D. (2018). Development of Indonesia - English Idiom Mobile Dictionary Using Optical Character Recognition. *Jurnal Transformatika*, 16 (1), 14.
- Delima, R., Pramudyawardani, B., & Arianti, N. (2015). Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dalam Mempergunakan Gadget. *Jurnal Sistem Informasi dan Teknik Informatika*, 1 (1).
- Enggar, K., & Tanone, R. (2020). Aplikasi Penjualan Tiket Kelas Pelatihan Basis Mobile mempergunakan Flutter. *Jurnal Sistem Informasi dan Teknik Informatika*, 5 (3), 281 – 295.
- Hamzan, W. (2016). *Pemrograman Android Untuk Mahasiswa dan Pelajar*
- Hutabri, E., Soeprapto -Batam, J., Putera Batam, U., Komputer, D., Teknik, F., Informatika, J. T., & Dasa, P. (2019). *Jurnal Hasil Penelitian dan Industri*

Terapan, 8 (02), 57 – 64.

Irsan, M. (2015). Perancangan Aplikasi Mobile Notifikasi Basis Android Dalam Mendukung Kinerja Di Instansi Pemerintah. *Jurnal Teknik Informatika*, 1 (1), 115 – 120.

Irsyadi, F., & Nugroho, Y. (2015). Game Edukasi Pengenalan Angka dan Anggota Tubuh Bagi Anak Dengan Kebutuhan Khusus Tunagrahita Basis Kinect. *Prosiding SNATIF*, 2, 1 – 8.

Kusnandar, & Pratika, N. (2019). Perancangan Prototipe Pendeteksi Kebakaran Mempergunakan Konsep Internet - of - Things. *Jurnal Teknik*, 18 (1), 1412 – 8810.

Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). *Learning Media* Basis Android Pada Pembelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14 (1).

M. Shalahuddin. (2016). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Informatika Bandung.

Mustofa, H. (2018). *Aplikasi Pencari Kuliner Khas Kota Solo*.

Purnama, I. (2019). Aplikasi Pemesanan Kuliner Halal Rantauprapat Basis Web Dan Android. *Jurnal Informatika*, 6 (3), 7 – 13.

Rizki, S. (2020). *Aplikasi Pembelajaran Hukum Pidana Umum Bagi Genrasi Muda Basis Android*. 5 (2), 20 – 24.

Shalahuddin M, (2018). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Informatika Bandung.

- Sudarso, J. Tengah, K., & Raya, P. (n.d.). *S a i n t e k o m. 1770*, 22 – 33.
- Suryani, N. (2017). *Digital Media Based on Macromedia Flash to Increase the Historical Learning Interest of Senior High School Students Agi Ma ' ruf Wijaya*. 6 (2), 71 – 77.
- Yektyastuti, R., & Ikhsan, J. (2016). Developing Android - Based Instructional Media Of Solubility To Improve Academic Performance Of High School Students. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 2 (1), 88 –99.