

Daftar Pustaka

- Al-Emran, M., Elsherif, H. M., & Shaalan, K. (2016). Investigating attitudes towards the use of mobile learning in higher education. *Computers in Human Behavior*, 56, 93–102. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.11.033>
- Aripin, S., & Sunandar, H. (2017). Perancangan Aplikasi Perbaikan Citra Pada Hasil Screenshoot Menggunakan Metode Interpolasi Linier. *Pelita Informatika Budi Dharma*, XV, 51–58.
- Asniati, Wa Ode Halmia Pasrahmayana, S. F. (2016). *Aplikasi Edukasi Interaktif Berbasis Android Sebagai*. 5(1), 3–6.
- Dantes, N. (2012). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Penerbit andi.
- Dewi, D. P., Miles, M. B., & Huberman, A. M. (2017). *PERUBAHAN BUDAYA KOMUNIKASI REMAJA DI RT 12 KELURAHAN SEMPAJA SELATAN SAMARINDA*. 5(1), 1–12.
- Edukasi, G., Android, B., Media, S., & Untuk, P. (2016). *GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK ANAK USIA DINI*. 1(1), 46–58.
- Hariyanto, B. (2010). *Esensi - Esensi Bahasa pemrograman Java*. Bandung: BI - OBSES.
- Kusniyati, H., & Pangondian Sitanggang, N. S. (2016). Aplikasi Edukasi Budaya Toba Samosir Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika*, 9(1), 9–18. <https://doi.org/10.15408/jti.v9i1.5573>
- Maesaroh, S., & Malkiah, N. (2015). Media Pembelajaran Interaktif Bahasa

- Inggris Pengenalan Huruf & Membaca Berbasis Multimedia untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Sisfotek Global*, 5(1). Retrieved from <https://stmikglobal.ac.id/journal/index.php/sisfotek/article/view/71/73>
- Mufti, A. (2015). Rancangan Layar Sebagai Alat Bantu Pendewasa. *Faktor Exacta*, 8(2), 181–185.
- Ocan, M., & Goz, F. (2017). The Eurasia Proceedings of Educational & Social Sciences (EPESS) AN EDUCATIONAL MOBILE CITY LEARNING APPLICATION FOR KIDS. *The Eurasia Proceedings of Educational & Social Sciences (EPESS)*, 7(2011), 24–29.
- Pratama, B. F., & Husniah, L. (2018). Aplikasi Pengenalan Bahasa Jepang dan Inggris untuk Anak-Anak Berbasis Android. *Matrix : Jurnal Manajemen Teknologi Dan Informatika*, 8(2), 42. <https://doi.org/10.31940/matrix.v8i2.825>
- Purwanto, A. (2016). *Pintar RPUL GLOBAL*. surabaya: Palito media.
- Rosa, A. . & S. M. (2013). *RANCANGAN PERANGKAT LUNAK*. Bandung: Informatika Bandung.
- Rosa, A.S, & Shalahuddin, M. (2015). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek* (3rd ed.). bandung: Informatika Bandung.
- Rosa, Ariani Sukamto, & Shalahuddin, M. (2013). Rekayasa perangkat lunak terstruktur dan berorientasi objek. In *Bandung: Informatika* (Pertama). Bandung: Informatika Bandung.
- Sari, S., Anjani, R., Farida, I., & Ramdhani, M. A. (2017). Using Android-Based Educational Game for Learning Colloid Material. *Journal of Physics:*

Conference Series, 895(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/895/1/012012>

Sudaryono. (2015). *Metodologi Riser di Bidang TI* (N. WK, ed.). Yogyakarta: CV.ANDI OFFSET.

Yudhanto, Yudha & Wijayanto, ardh. (2017). *Android Studio*. PT Elex Media Komputindo.

Zulham, M., Kurniawan, H., & Rahmad, I. F. (2014). Perancangan Aplikasi Keamanan Data Email Menggunakan Algoritma Enkripsi RC6 Berbasis Android. *Seminar Nasional Informatika*, 96–101.