

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>
- Asniati, Wa Ode Halmia Pasrahmayas, S. F. (2016). *Aplikasi Edukasi Interaktif Berbasis Android Sebagai*. 5(1), 3–6.
- Dantes, N. (2012). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Penerbit andi.
- goleman, daniel; boyatzis, Richard; Mckee, A. (2019). No Title No Title. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Kawano, K., Umemura, Y., & Kano, Y. (1983). Field Assessment and Inheritance of Cassava Resistance to Superelongation Disease1. *Crop Science*, 23(2), 201. <https://doi.org/10.2135/cropsci1983.0011183x002300020002x>
- Komputer, W. (2010). *The Best 40 Java Applications*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Kumar, K. N. M., Akhi, K., Gunti, S. K., Sai, M., & Reddy, P. (2016). Implementing Smart Home Using Firebase. *International Journal of Research in Engineering and Applied Sciences (IJREAS)*, 6573(10), 193–198.
- Maesaroh, S., & Malkiah, N. (2015). Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Pengenalan Huruf & Membaca Berbasis Multimedia untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Sisfotek Global*, 5(1), 81–86. Retrieved from <https://stmikglobal.ac.id/journal/index.php/sisfotek/article/view/71/73>
- Maiyana, E. (2018). Pemanfaatan Android Dalam Perancangan Aplikasi Kumpulan Doa. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 4(1), 54–65. <https://doi.org/10.22216/jsi.v4i1.3409>
- 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>
- Remo Prabowo, Listyorini, T., & Jazuli, A. (2015). Pengenalan Rumah Adat Indonesia Berbasis Augmented Reality Dengan Memanfaatkan KTP sebagai Marker. *Prosiding SNATIF*, 2(2), 51–58. <https://doi.org/10.1145/2656433>
- Septian, A. B., Purwita, N. I., Aprella, T., Barus, B., Hidayati, H., Kom, S., ... Buahbatu, T. (2018). *GARUDAKU: Aplikasi Pengenalan Pancasila untuk Anak Sekolah Dasar dengan Berbasis Multimedia GARUDAKU: Promoting Pancasila Application for Elementary School Students Based on Multimedia.*

- 639–648. Suendri. (2018). Implementasi Diagram UML (Unified Modelling Language) Pada Perancangan Sistem (Studi Kasus : UIN Sumatera Utara Medan). *Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika*, 3(1), 1–9.
- Sulihati, & Andriyani. (2016). Aplikasi Akademik Online Berbasis Mobile Android Pada Universitas Tama Jagakarsa. *Teknik Utama Jurnal Sains Dan Teknologi*, XI(152), 15–26. <https://doi.org/1978001>
- Yudhanto, Y., & Wijayanto, A. (2018). *Mudah Membuat dan Berbisnis Aplikasi Android dengan Android Studio* (Vol. 1). Jakarta: Gramedia.