

DAFTAR PUSTAKA

- A.S., R., & Salahuddin, M. (2015). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek* (3rd ed.). Penerbit Informatika Bandung.
- Dantes, N. (2012). *Metode Penelitian*. (P. Christian, Ed.). Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Ii, B. A. B., Teori, L., Agustina, C., & Wahyudi, T. (2015). Aplikasi Game Pendidikan Berbasis Android Untuk Memperkenalkan Pakaian Adat Indonesia. *Indonesian Journal on Software Engineering*, 1(1), 1–8. Retrieved from <http://lppm3.bsi.ac.id/jurnal/index.php/ijse/article/viewFile/243/178>
- Komputer, W. (2010). *The Best 40 Java Applications*. Jakarta: Penerbit PT Elex Media Komputindo.
- Konseling, J., & Matappa, A. (2018). Pengaruh Teknik Modeling Simbolis Biografi Tokoh Karier Terhadap Pengambilan Keputusan Karier Siswa, 2(2), 58–66.
- Lu 'mu. (2017). Learning Media Of Applications Design Based Android Mobile Smartphone. *International Journal of Applied Engineering Research ISSN*, 12(17), 973–4562. Retrieved from <http://www.ripublication.com>
- Martono, K. T., & Nurhayati, O. D. (2014). Implementation of Android Based Mobile Learning Application as a Flexible Learning Media, 11(3), 168–174.
- Mufti, A. (2015). Rancangan Layar Sebagai Alat Bantu Pendewasa Interaksi Manusia dengan Komputer, 8(2), 181–185.
- Nurhakim, S. (2015). *Buku Pintar Dunia Dunia Komunikasi dan Gadget*. Jakarta: Penerbit Bestari.
- Nurisysyafa'ah, L. (2017). *Tokoh-tokoh dibalik Penemuan Penting*. Yogyakarta: Penerbit Laksana.
- Putu, I. D., Sudiatmika, A., Cahyawan, A. A. K. A., & Buana, P. W. (2014). Aplikasi Game Edukasi Trash Grabber Untuk Mengenal Jenis-Jenis Sampah Pada Smartphone Berbasis Android. *Merpati*, 2(2), 215–225.
- Sanjaya, D. P. A., Purnawan, I. K. A., & Rusjyanthi, N. K. D. (2016). Pengenalan Tradisi Budaya Bali melalui Aplikasi Game Explore Bali Berbasis Android. *Lontar Komputer : Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*, 7(3), 162. <https://doi.org/10.24843/LKJITI.2016.v07.i03.p04>
- Solikin, I., Informatika, J. M., Vokasi, F., & Palembang, U. B. (2018). Implementasi Penggunaan Smartphone Android untuk Control PC (Personal Computer), 03(02), 249–252. <https://doi.org/10.30591/jpit.v3i2.766>
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. (D. Febiharsa, Ed.) (1st ed.). Jember: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.
- Yudhanto, Y., & Wijayanto, A. (2018). *Mudah Membuat dan Berbisnis Aplikasi Android dengan Android Studio*. Jakarta: Penerbit PT Elex Media Komputindo.