

DAFTAR PUSTAKA

- Akmaludin. (2013). Analisis perancangan animasi interaktif pembelajaran anatomi otak manusia tingkat sekolah menengah pertama, *X*(2), 1–11.
- Budihartanti, C., & Umam, C. (2018). APLIKASI PENGAJUAN CUTI ONLINE BERBASIS ANDROID PADA PT . PANASONIC Gobel ECO SOLUTIONS SALES INDONESIA, *5*(1).
- Latifah, F., & Prasetyo, A. (2015). APLIKASI TRAINMEASURE PERJALANAN KERETA API DENGAN ALGORITHM DIJKSTRA UNTUK MENGUKUR JARAK STASIUN TERDEKAT BERBASIS ANDROID, *XII*(2), 77–87.
- Maiyana, E. (2018). PEMANFAATAN ANDROID, *1*, 54–67.
- Pribadi, P., & Prasetyo, A. (2016). 1, 2 1,2, *2*(1), 29–43.
- Puspitasari, D. (2015). Rancang bangun sistem informasi koperasi simpan pinjam karyawan berbasis web, *XI*(2), 186–196.
- Putra, W., Nugroho, P., & Puspitarini, W. (2016). GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK ANAK USIA DINI, *1*(1), 46–58.
- Safaat H, N. (2014). *ANDROID PEMOGRAMAN APLIKASI MOBILE SMARTPHONE DAN TABLET PC BERBASIS ANDROID*. INFORMATIKA Bandung.
- Sina, P. G. (2014). (SUATU STUDI PUSTAKA), *9*(1), 42–48.
- Sukamto, R., & Salahhuddhin, M. (2014). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. INFORMATIKA Bandung.
- Sukya, F., Efendi, F. S., & Pratama, S. T. (2015). Aplikasi Personal Finance Management (Droiduit) Berbasis Android, *07*(01), 22–28.
- Tangkudung, E. S., Najoran, M. E. I., & Mamahit, D. J. (2018). Aplikasi Tata Cara Ibadah Berbasis Android, *14*(1), 1–7.