

DAFTAR PUSTAKA

- Amini, M. (2014). Hakikat Anak Usia Dini, 1–43.
- Hadiatama, I., Cepy, S., & Rahman, D. F. (2016). FUZZY TSUKAMOTO DALAM GAME KUIS TEBAK, *I*(1), 51–58.
- Hidayat, A., Rizki, S. D., & Saputra, D. (2016). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN NILAI BERBASIS WEB PADA SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 5 BUKITTINGGI DENGAN MENGGUNAKAN BAHASA PERMROGRAMAN PHP, *6*(2), 40–44.
- Madcoms. (2018). *Memfaatkan Aplikasi Pendukung Android Pada Sistem Operasi Windows*. Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET.
- Mallu, S. (2015). Sistem pendukung keputusan penentuan karyawan kontrak menjadi karyawan tetap menggunakan metode topsis, *I*(2), 36–42.
- Mustaqbal, M. S., Firdaus, R. F., & Rahmadi, H. (2015). PENGUJIAN APLIKASI MENGGUNAKAN BLACK BOX TESTING BOUNDARY VALUE ANALYSIS (Studi Kasus : Aplikasi Prediksi Kelulusan SNMPTN), *I*(3), 31–36.
- Putra, D. W., Nugroho, A. P., & Puspitarani, E. W. (2016). GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK ANAK USIA DINI, *I*(1), 46–58.
- Rahmawati, A., Kridalukmana, R., & Windasari, I. P. (2015). Pembuatan Sistem Informasi Rental Mobil dengan Menggunakan Java dan Mysql, *3*(3), 335–342.
- Rakhmah, S. N. (2016). Pembuatan Aplikasi E-Hadits Pada Smartphone Berbasis Java Eclipse, 62–72.
- Sasmito, G. W. (2017). Penerapan Metode Waterfall Pada Desain Sistem Informasi Geografis Industri Kabupaten Tegal, *2*(1), 6–12.
- Sophian, S. (2014). PENGIMPLEMENTASIAN DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN PENGENDALIAN STOK BARANG PADA TOKO SWASTIKA SERVIS (SS) BANGUNAN DENGAN MENGGUNAKAN BAHASA PEMROGRAMAN VISUAL BASIC 6.0 DIDUKUNG DENGAN DATABASE MySQL, *16*(2).
- Swara, G. Y., & Pebriadi, Y. (2016). REKAYASA PERANGKAT LUNAK PEMESANAN TIKET BIOSKOP BERBASIS WEB, *4*(2), 27–39.
- Tjandra, S., & Pickerling, C. (2015). APLIKASI METODE-METODE SOFTWARE TESTING PADA CONFIGURATION , COMPATIBILITY DAN USABILITY PERANGKAT LUNAK, 367–374.
- Umar, M. (2015). PERANAN ORANG TUA DALAM PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR ANAK, *1*, 20–28.
- Yudhanto, Y., & Wijayanto, A. (2017). *Mudah Membuat dan Berbisnis Aplikasi Android dengan Android Studio*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.