

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, H., & Ririh, A. (2014). test 1, 8(2), 61–69.
- Budiman, A., & Ariani, D. (2014). Aplikasi Interaktif Pengenalan Pahlawan Revolusi Indonesia Berbasis Multimedia ( Studi Kasus di MI AL-GINA ), 4(2), 2–6.
- Destiningrum, M., & Adrian, Q. J. (2017). SISTEM INFORMASI PENJADWALAN DOKTER BERBASIS WEB DENGAN MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER ( STUDI KASUS : RUMAH SAKIT YUKUM MEDICAL CENTRE ), 11(2), 30–37.
- Dewi, M. A., Anggraeni, V. D., Mudjadi, S. A., & Wicaksono, A. (2014). APLIKASI REKAPITULASI ELEKTRONIK ABSENSI GURU & PEGAWAI ( AREA-GP ) PADA SEKOLAH MENENGAH ATAS, 2014(Sentika).
- Dian, W. P. (2016). GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK ANAK USIA DINI, 1(1), 46–58.
- Firman, A., Wowor, H. F., & Najoran, X. (2016). Sistem Informasi Perpustakaan Online Berbasis Web, 5(2).
- Haditama, I., Slamet, C., & Fauzy, deny. (2016). FUZZY TSUKAMOTO DALAM GAME KUIS TEBAK, 1(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.
- HR. Tirmidzi, no. 413
- Indah, A. A. (2014). PEMANFAATAN MEDIA AUDIO VISUAL SEBAGAI SUMBER, 3(1).
- Kusniati, H., & Saputra, N. (2016). *Culture is a way of life that developed and shared by a group of people , and inherited from one technology as a competitive sector that can added value to the business processes that run . The development of information and communication technology make*, 9(1), 9–18.
- Kuswanto, J., & Walusfa, Y. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VIII Abstrak, 6(2301), 58–64.
- Lesmana, H. C., Isnanto, R. R., & Widiyanto, E. D. (2016). Perancangan Aplikasi Android “ SHOLAT YUKK ” sebagai Media Pembelajaran, 4(4), 502–509. <https://doi.org/10.14710/jtsiskom.4.4.2016.502-509>
- Madcoms. (2018). Memanfaatkan Aplikasi Pendukung Android Pada Sistem Operasi Windows.

Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET.

Rahman, F., & Hidayat, W. (2016). APLIKASI PETERNAKAN AYAM BROILER BERBASIS ANDROID ANDROID BASED APPLICATION Rumusan Masalah Tujuan Batasan Masalah, 2(2), 580–589.

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.

Swara, G. Y., & Pebriadi, Y. (2016). Jurnal TEKNOIF ISSN : 2338-2724 REKAYASA PERANGKAT LUNAK PEMESANAN TIKET BIOSKOP Jurnal TEKNOIF ISSN : 2338-2724, 4(2), 27–39.

Tjandra, S., & Pickerling, C. (2015). APLIKASI METODE-METODE SOFTWARE TESTING PADA CONFIGURATION , COMPATIBILITY DAN USABILITY PERANGKAT LUNAK, 367–374.

