

DAFTAR PUSTAKA

Ayuliana. 2009. Testing dan Implementasi. Diambil dari: http://ayuliana_st.staff.gunadarma.ac.id/Downloads/files/12482/Pertemuan+06+-++_Blackbox+Testing_.pdf (06 JUNI 2017).

Desmira, Didik Aribowo dan Poppy Oktavia. 2014. Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bangun Datar Dan Ruang Untuk Sekolah Dasar Menggunakan Android.untirta: Jurnal PROSISKO. Vol. 1.

Dini. 2015. Kelebihan dan Kekurangan Metode Prototyping dalam Pengembangan Sistem. Diambil dari: https://www.academia.edu/10107768/Pengertian_Prototyping (06 JUNI 2017).

Ferdinand, Fictor dan Moekti Ariebowo. 2009. Praktis Belajar Biologi. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional

Ichwan dan Fifin, Hakiky. 2011. Pengukuran Kinerja Goodreads Application Programming Interface (API) Pada Aplikasi Mobile Android. Institute Teknologi Nasional Bandung: Jurnal Informatika. Vol 2 .No 2

Juansyah, Andri. 2015. PEMBANGUNAN APLIKASI CHILD TRACKER BERBASIS *ASSISTED – GLOBAL POSITIONING SYSTEM* (A-GPS) DENGAN PLATFORM ANDROID. Universitas Komputer Indonesia: Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika. Vol.1

Juhara, Zamrony. 2016. Panduan Lengkap Pemrograman Android. Yogyakarta: Andi Yogyakarta.

Khannedy, Eko. 2011. Belajar Dasar Java: Bandung: StripBandunk.

Sukmawati, Fatma. 2016. Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Biologi Smp Berbasis Android Untuk Bekal Menghadapi UAN Di Smp Islam Bakti 1 Surakarta. Surakarta: jurnal Teknologi Informasi. Vol. XI Nomor 31.

Sulistiyorini, Prastuti. 2009. Pemodelan Visual dengan Menggunakan UML dan Rational Rose. Pekalongan: jurnal teknologi informasi DINAMIKA Volume XIV, No.1: 23-29.

Suyanto, Asep. 2015. Pengenalan Java. Diambil dari:
<http://www.bambutechno.com>. (06 JUNI 2017).

Wardhani, Cut. 2016. Apa Itu XML. Diambil dari:
<http://www.cuthawe.com/2016/03/apa-itu-xml-extensible-markup-language.html> (06 JUNI 2017).

