

DAFTAR PUSTAKA

- Buntoro, G. A., Indah Puji Astuti, & Dwiyono Ariyadi. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Belajar Membaca dengan Gambar Animasi Berbasis Android. *Jurnal Informatika Polinema*, 7(3), 29–34. <https://doi.org/10.33795/jip.v7i3.689>
- Daeng, I. T. M., Mewengkang, N. ., & Kalesaran, E. R. (2017). Penggunaan Smartphone Dalam Menunjang Aktivitas Perkuliahan Oleh Mahasiswa Fispol Unsrat Manado Oleh. *E-Journal "Acta Diurna,"* 6(1), 1–15.
- Firdaus, M. K., & Hadayani, D. A. P. (2021). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini Melalui Media Busy Book 3D. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 53. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i1.35719>
- Hangsun, S., Kristanda, M. B., & Saputra, M. W. (2016). *Pemograman Android Dengan Android Studio Ide*. Yogyakarta: Andi
- Harwikarya, Ramayanti, D., & Ani, N. (2017). Dasar Pemrograman 2 : Implementasi Menggunakan Java, C++, Matlab & Pascal. Yogyakarta: Andi.
- Kurniawan, T. A. (2018). Pemodelan Use Case (UML): Evaluasi Terhadap beberapa Kesalahan dalam Praktik. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(1), 77. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201851610>
- Mustaghfaroh, K. S., Putra, F. N., & Ajeng, R. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan MDLC Untuk Materi Benda dan Perubahan Sifatnya. *Journal Automation Computer Information System (JACIS)*, 1(2), 55–64.
- Mustika, M., Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 121. <https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139>

- Prabowo, I. A., Wijayanto, H., Yudanto, B. W., & Nugroho, S. (2020). *Buku Ajar Pemrograman Mobile Berbasis Android*. LPPM Udinus. https://eprints.sinus.ac.id/762/1/Buku_Ajar-Pemrograman_Android.pdf
- Rusdiana, L., & Setiawan, H. (2019). Perancangan Aplikasi Monitoring Kesehatan Ibu Hamil Berbasis Mobile Android. *Sistemasi*, 8(1), 169–175. <https://doi.org/10.32520/stmsi.v8i1.391>
- Septiadiningsih, R., Rohaety, E. E., & Nuraeni, L. (2019). Penerapan Metode Bermain Anak Usia Dini Pada Kelompok B Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan di TK AL-FALAH. *Jurnal Ceria*, 2(3), 84–91.
- Sukanto, R. A., & Shalahuddin, M. (2016). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Informatika.
- Tampubolon, R. K. (2017). Aplikasi Multimedia Pengenalan Angka Dan Abjad (Studi Kasus: TK Mawar Kuningan). *E-Proceeding of Applied Science*, 3(2), 685–694.