DAFTAR PUSTAKA

Gunandi, Hariman. dan Suhendra, A. 2009. *Visual Modeling Menggunaka UML dan Rational Rose*. Indonesia: Penerbit INFORMATIKA Bandung.

Karmana, Oman. 2007. *Cerdas Belajar Biologi*. Indonesia: Penerbit Grafindo Media Pertama

Syamsuri, Istamar. dkk. 2003. *Biologi 2000*. Indonesia: Penerbit Erlangga

Campbell, Neil A. dan Reece, Jane B. 2008. *Biology*. Indonesia: Penerbit Erlangga

S, Tatang. 2012. *Ilmu Pendidikan.* Indonesia: Penerbit CV. Pustaka Setia

Nugroho, Erdhi Widyarto. dan Sanjaya, Ridwan. 2012. *Mudah Membuat Game Sendiri* . Indonesia: Penerbit PT. Elex Media Komputindo

A, Rosa. dan Shalahuddin, M. 2011. *Rekayasa Perangkat Lunak.* Indonesia: Penerbit Modula

Online :

1) http://eprints.mdp.ac.id/98/1/APLIKASI%20PEMBELAJARAN%20BIOLOGI%20TINGKAT%20SMA%20BERBASIS%20MOBILE%20DEVICE.pdf [3 Oktober 2012]
2) http://www.crayonpedia.org/mw/Alat_Pencernaan_Manusia,_Makanan,_dan_Kesehatan_5.1 [9 Oktober 2012]
3) http://id.wikipedia.org/wiki/Komputer [17 Oktober 2012]
4) http://www.techforedu.org/2012/08/pengertian-game-mobile-learning-untuk.html [20 Oktober 2012]
5) http://pengaruh-pendidikan.blogspot.com/2012/03/hubungan-teknologi-dan-pendidikan.html [21 Oktober 2012]
6) https://docs.google.com/viewer?a=v&q=cache:33YN38wWQJQJ:arifwr.files.wordpress.com/2008/11/sistem-pencernaan.ppt [3 November 2012]