DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku:

1. Adi Nugroho. 2010. *Rekayasa Perangkat Lunak Berbasis Objek dengan Metode USDP*. Penerbit Andi. Jogjakarta.
2. Agnes Kukulska dan John Traxler. 2010. *Mobile Learning A Handbook For Educators And Trainers*. Routledge Taylor and Francis Group. Britain.
3. Arif Akbarul Huda. 2012. *24 Jam Pintar Pemrograman Android*. Penerbit Andi. Jogjakarta.
4. Deswaty Furqonita. 2007. *Seri IPA Biologi 2 SMP Kelas VIII*. Penerbit Quadra. Bogor.
5. Moh.Nazir Ph.D. 1999. *Metode Penelitian*. Ghalia Indonesia. Jakarta.
6. Munawar. 2005. *Pemodelan Visual.* Graha Ilmu. Jogjakarta.
7. Nazruddin Safaat H. 2011. *Android Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Informatika. Bandung.
8. Roger S. Pressman, Ph.D. 2002. *Rekayasa Perangkat Lunak, praktisi* Buku I. Andi Jogjakarta. Jogjakarta.
9. Saktiyono. 2008. *Seribu Pena Untuk SMA/MA Kelas XI*. Penerbit Erlangga. Jakarta.
10. Sholiq. 2006. *Pemodelan Sistem Informasi Berorientasi Objek dengan UML*. Graha Ilmu. Jogjakarta.

11. Widodo, Priyono. 2002. *Kamus Istilah Internet dan Komputer.* Lintas Media. Jombang.

Online:

1. Http://elib.unikom.ac.id/
2. Http:// www.totalinfo.or.id /
3. Http://pemudaindonesiabaru.blogspot.com/2012/09/pengertian-android-dan-fungsinya.html
4. Http://www.gaptek.info/pengertian-android.html
5. Http://indrayani.staff.ipdn.ac.id/?p=56
6. Http://repository.usu.ac.id/
7. Http://sma-pasundan2-bdg.sch.id/
8. Http://rumah2hijau.wordpress.com/2012/08/14/sejarah-besar-ilmu-biologi/
9. Http://repository.upi.edu/operator/upload/s_kom_060354_chapter2.pdf/
10. Http://www.undiksha.ac.id/images/img_item/1212.pdf= mobile learning/