DAFTAR PUSTAKA

[1] Android Developers [Online]. Diakses 16 Oktober 2013. http://developer.android.com

[2] Android Version History [Online]. Diakses 16 Oktober 2013. http://en.wikipedia.org/wiki/Android_version_history

[3] Aplikasi [Online]. Diakses16 Oktober 2013 http://id.wikipedia.org/wiki/Aplikasi

[4] Buku Kurikulum SDN Angkasa IV

[5] Eclipse [Online]. Diakses 16 Oktober 2013. http://id.wikipedia.org/wiki/Eclipse_(perangkat_lunak)

[6] Hariyanto, Dr. Bambang, 2011. *Esensi-esensi Bahasa Pemrograman Java*. Bandung: Penerbit Informatika.

[7] Ian Sommerville, 2007. *Software Engineering*, 8th ed.: Addison-Wesley Publishers.

[8] Indonesian Jurnal On Computer Science – Speed (IJCSS) 16 FTI UNSA Vol 10 No 2 – Mei 2013 – ijcss.unsa.ac.id, *Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia (Studi Kasus Mata Pelajaran IPA Bahasan Gerak Benda Kelas III SDN DEMPLEREJO)*.

[9] Jurnal Sains dan Seni ITS Vol. 1, No. 1, (Sept. 2012) ISSN: 2301-928X, *Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Siswa Kelas 4 SD Dengan Metode Learning The Actual Object*.

[10] Mari Belajar Android [Online]. Diakses 16 Oktober 2013. http://androidcouple.blogspot.com/2013/03/android-development-tools.html

[11] Media Edukasi [Online]. Diakses 16 Oktober 2013. http://www.m-edukasi.web.id/2012/06/unsur-unsur-pendidikan.html

[12] Safaat H, Nazruddin, *Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Penerbit Informatika., 2011.

[13] Shalahuddin, Muhammad dan Rosa Ariani, *Model Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung: Modula., 2011.

[14] Widodo, Prabowo Pudjo, *Menggunakan UML*. Bandung: Penerbit Informatika., 2011.