DAFTAR PUSTAKA

[1]. Stephanus Hermawan Susanto . (2011), *Mudah Membuat Aplikasi Android*., C.V ANDI OFFSET, Yogyakarta

[2]. Latuheru, John D. (1988), *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini, Depdikbud &P2 LPTK*, Jakarta.

[3]. Arsyad, Azhar. (2003), *Media Pengajaran, Raja Grafindo Persada*, Jakarta.

[4]. Gayeski, D. (1993), *Multimedia for Learning, Educational Technology Publications*, New Jersey.

[5]. Suyanto, M. (2004), *Mengembangkan Aplikasi Multimedia*, Andi Offset, Yogyakarta.

[6]. Idris, Husni. (2008), *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbantuan Komputer*, Karya Tulis Ilmiah, Fakultas Tarbiyah STAIN Manado.

[7]. Arsyad, Azhar. (2006), *Media Pembelajaran*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta

[8]. Prabowo pudjo widodo. (2011), *menggunakan UML*, ANDI, Bandung

[9]. Sugiyono. 2010, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, Alfabeta, Bandung.

[10]. H, Nazruddin Saffat. 2012, *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone Dan Tablet Pc Berbasis Android*. Bandung, Informartika Bandung

[11]. Mulyadi, S. T., 2010, *Membuat Aplikasi Untuk Android*, Yogyakarta, Multimedia Center Publishing.

[12]. M.A., Ineke Pakereng dan Teguh Wahyono, 2004. *Sistem Basis Data : Konsep dan Pendekatan Praktekum*, Yogyakarta, PenerbitGrahaIlmu.

[13]. http://actionbarsherlock.com, diakses tanggal 2 Agustus 2013

[14]. http://developer.android.com, dakses tanggal 28 Juli 2013

[15]. Idris, Husni. (2008), *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbantuan Komputer*, Karya Tulis Ilmiah, Fakultas Tarbiyah STAIN Manado

[16]. Pressman, Roger S,(2002) *Rekayasa Perangkat Lunak*, Yogyakarta, Penerbit Andi.