

DAFTAR PUSTAKA

- Bustomi, Yazid Abu, 2013, Aplikasi Pembelajaran Panca Indra Pada Manusia Berbasis Android, *Jurnal Telematika Vol. 6*, Purwokerto 3-4.
- Febriana, H.W. dan Luthfi, E.T., 2012, Game Edukasi Menyusun Gambar Wayang Kulit Super, *Jurnal Dasi Vol. 13*, Yogyakarta, hal 21.
- Ibrahim, Malik Maulana, 2013, Storytelling Sebagai Metode Parenting Untuk Pengembangan Kecerdasan Anak Usia Dini, *Jurnal Psikoislamika*, Malang, hal 98.
- Izham, Dedy, 2011, *Cara Cepat Belajar Adobe Flash*, www.jasamultimedia.com.
- Luther, A. C., 1994, *Authoring Interactive Multimedia*, Academic Press, Inc., Massachusettes.
- Ma'Soem, Al Amik, 2007, *Modul Belajar dan Latihan Corel Draw*, <https://budiman2zone.files.wordpress.com/2009/02/modul-coreldraw-12>.
- Mu'afiyah, S., Fuad, N., dan Abidatin, A.B., 2016, Aplikasi Game *Puzzle Grow Up* Berbasis Android, *Journal Fakultas Teknik Program Studi Teknik Informatika*, Lamongan, hal 1.
- Mukti, Iwayan, S.A., Lumenta, Arie, M.S., Sugiarto, Brave, A., 2016, Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Untuk Anak Umur 6-9 Tahun Berbasis Android, *E-journal Teknik Informatika*, volume 7, Manado, hal 2.
- Perkumpulan Pengelola Rumah Pintar, 2016, *Fungsi dan Tujuan Rumah Pintar*, <http://p2rpn.com/beranda/2016/09/15/tujuan-dan-fungsi/>.
- Priyanto, S., Pribadi, P., dan Hamdi, A., 2014, Game Edukasi "Matching Three" Untuk Anak Usia Dini, *Jurnal Telematika Vol. 7*, Purwokerto, hal 32.
- Safaat H, Nazruddin. 2012. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan TablePC Berbasis Android* Edisi Revisi. Informatika.
- Sulihati dan Andriyani, 2016, Aplikasi Akademik Online Berbasis *Mobile Android* Pada Universitas Tama Jagakarsa, *Jurnal Sains dan Teknologi Utama*, Volume XI, hal 19.
- Tanjung, M.R. dan Parsika, T.F., 2014, *Pengembangan Aplikasi Multimedia Pengenalan dan Pembelajaran Origami dengan Pendekatan Addie*, Seminar Nasional Informatika STMIK Potensi Utama, hal 28.

Uriawan, W., Faroqi, A., dan Fathonah, R., 2015, Pembuatan Game *Slider Puzzle* Menggunakan *Steepest Ascent Hill Climbing* Berbasis *Android*, *Jurnal ISSN Volume IX No.1*, Bandung, hal 204.