

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Henry., Sudrajat, A. Wahyu., Honggo, Henky. 2013. *Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Budaya Cina Berbasis Sistem Operasi Android*. Palembang: Jurusan Teknik Informatika STMIK MDP.
- CupidoCreative.com. 2014. *Menulis Huruf Kapital (A-Z)*. www.CupidoCreative.com.
- Dewi, Adlina Kusuma., Putra, Lutfi Alfian Rizky. 2014. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Editor, Plimbi. 2015. *Inilah Transformasi dan Sejarah Android Dari Masa Ke Masa*. plimbi.com (Diakses tanggal 24 Mei 2015).
- Hermanto, Didik Agus. 2014. *Rancang Bangun Aplikasi Berbasis Android Pencarian Lokasi Universitas di Kota Semarang Location-Based Service*. Semarang: Program Studi Teknik Informatika-S1 Universitas Dian Nuswantoro.
- Hermawan, Stephanus, S. 2011. *Mudah Membuat Aplikasi Android*. Yogyakarta: Andi.
- Iradewa, Dea Rokhmatun. 2015. *Sejarah & Nama Nama Versi Android*. iradewa.com (Diakses tanggal 24 Mei 2015).
- Juarna, Asep dan Agnes Yuniar. 2012. *Aplikasi Handphone Android Untuk Pencarian Lokasi Rumah Sakit Terdekat Atau By Request Di Wilayah Depok*. Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri Universitas Gunadarma.
- Masnipal. 2013. *Siap Menjadi Guru dan Pengelola PAUD Profesional*. Jakarta: Penerbit Elex Media Komputindo.
- Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia. 2009. Undang-undang Standar Pendidikan Anak Usia Dini. <http://sdm.data.kemdikbud.go.id> (Diakses tanggal 22 November 2015).
- Mizanuddin. 2011. *Pembuatan Game Fps (Sudut Pandang Orang Pertama) "Operasi Lun Inau" Dengan Menggunakan Unity*. Yogyakarta: Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer Amikom.
- Mulyadi, 2010. *Membuat Aplikasi untuk Android*. Yogyakarta: Penerbit Multimedia Center Publishing.

- Safaat, Nazruddin. 2014. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika.
- Sagala, Syaiful. 2010. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Subiyantoro, Eko. 2013. *Arsitektur Sistem Operasi Android*. vedcmalang.com (Diakses tanggal 26 Mei 2015).
- Sunarto. 2011. *Pembuatan Game 3 Dimensi "Me Vs Aliens" Dengan Menggunakan Unity 3d Game*. Yogyakarta: Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer Amikom.
- Zai, Kristian Ariyanto. 2012. *Perancangan dan Implementasi Try Out (Uji Coba) SNMPTN (Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri) Online pada Android*. Jakarta: Tugas Akhir Universitas Esa Unggul.