

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Jumardi, Andrew Briand Osmond, dan Randy Efra Saputra. 2019. *Aplikasi Back And Game Edukasi Berbasis Web Menggunakan QR Code*. Bandung: E-Proceeding Of Engineering Vol. 6 No. 1 April 2019:1407
- [2] Masdiana. 2017. *Campur Kode Bahasa Perancis Dalam Novel The Chocolate Heart Karya Laura Florand*. Makassar: Jurnal Ilmu Budaya Vol. 5 No. 1 Juni 2017:7
- [3] Safaat, Nazruddin H. 2012. *Android Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika
- [4] Gunawan. 2016. Tabel Tingkatan Versi Android. Diambil dari: <https://haiwiki.info/aplikasi/tingkatan-versi-android/>. (21 November 2016)
- [5] Yulianto. 2018. Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Mata Pelajaran *Pemrograman Java Melalui Ispring Terhadap Peningkatan Kemampuan Kognitif Siswa*. Surabaya: Jurnal Information Technology and Education Vol. 3 No. 1. 2018: 93-100
- [6] Pinandita, T, dan Kusuma, B.J. 2011. *Rancang Bangun Aplikasi Mobile Perhitungan Indeks Massa Tubuh dan Berat Badan Ideal*. Purwokerto: Jurnal Informatika Vol. 1 No. 4 November 2011:159
- [7] Harison, Busran, dan Putra Yoga. 2016. *Aplikasi Education Bahasa Inggris Yang Bisa Diatur Sebagai Alat Pengukur Kemampuan Penguasaan Kosakata Berbasis Android*. Padang: Jurnal Ipteks Terapan Vol. 9 No. 2 Mei 2016:197
- [8] Safaat, Nazruddin H. 2015. *Aplikasi Berbasis Android*. Bandung: Informatika
- [9] Meltari, Cul dan Huzaeni. 2016. *Aplikasi Pembelajaran Agama Islam Untuk Anak-anak Berbasis Android Menggunakan Algoritma Fisher-Yates*. Aceh: Jurnal Infomedia Vol. 1 No. 1 September 2016: 27-32
- [10] Algoritma, Progamring. 2016. Fisher-Yates-shuffle. Diambil dari: <http://www.programming-algorithms.net/article/43676/Fisher-Yates-shuffle>. (28 Desember 2016)