

## DAFTAR PUSTAKA

- A.S, Rosa, dan M. Shalahuddin. 2015. *Rekayasa perangkat lunak terstruktur dan berorientasi objek*. Bandung: Informatika Bandung.
- Daryanto. 2016. *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Gava media.
- Didik, Setawan. 2018. *Buku sakti pemrograman web*. Yogyakarta: Start Up.
- Hutahean, Jeperson. 2015. *Konsep Sistem Informasi*. Yogyakarta: Deepublish.
- Kristanto, Andi. 2018. *Perancangan sistem informasi dan aplikasinya*. Yogyakarta: Gava Media.
- Maesaroh, Siti, Agustinus Simurapea, dan Cokro Setiaji. 2016. "Pembelajaran interaktif pengenalan hewan menggunakan bahasa Inggris pada siswa SD kelas 3 berbasis Android." *Jurnal Sifostek Global* 7.
- Oktafianto, Muhammad Muslihudin. 2016. *Analisis dan perancangan sistem informasi menggunakan model terstruktur dan UML*. Yogyakarta: Andi.
- Prasetyo, Budi, Timothy John Pattisiana, dan Anggya Nanada Soetarmono. 2015. "Perancangan dan pembuatan sistem informasi gudang (studi kasus : PT PLN (Persero) area Surabaya Barat)." *Teknika* 5.
- Reynolds. 2015. *Principles of Information System*. USA: Course Technology.
- Sujono, Herman Dwi. 2017. *Multimedia pembelajaran interaktif konsep dan pengembangan*. Yogyakarta: UNY press.
- Sutabri, Tata. 2015. *Analisis sistem informasi*. Yogyakarta: Andi.
- Whitmen, Walt. 2016. *Kuasai 20 bahasa populer dunia*. Jakarta: PandaMedia.
- Wibawanto, Wandah. 2017. *Desain dan pemrograman multimedia pembelajaran interaktif*. Jawa Timur: Penerbit cerdas ulet kreatif.
- Cakrawala (2014) Apakah App Inventor itu? [Online]. Tersedia di <http://dosen-sttcakrawala.blogspot.com/2014/04/apakah-app-inventor-itu.html> [Di akses pada 02 April 2020].
- Quenn (2017) Mengenal App Inventor [Online]. Tersedia di <http://labsmart.blogspot.com/2017/09/mengenal-app-inventor.html> [Di akses pada 02 April 2020].