

DAFTAR PUSTAKA

- A.S, R., & Shalahuddin, M. (2015). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan*
- Arsyad, A.(2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers. *Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung.
- Budhi, K. R. (2016) *Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Aksara Bahasa Mandarin Untuk Anak Pra Sekolah Berbasis Android*.
- Casasola, A. (2012). Distinguishing Freehand Drawing Recognition For Biometric Authentication on Android-Powered Mobile Device. *Tesis*. Facolta di Ingegneria Informatica. Universita Degli Studi Di Padova. Padova..
- Dutta, D., A. Roy Chowdhury, U. Bhattacharya (2012). Building a Personal Handwriting Recognizer on an Android Device. *International Conference on Frontiers in Handwriting Recognition*.
- Hutahaean, J. (2015). *Konsep Sistem Informasi*. Yogyakarta: Deepublish.
- Kalung, Andri. (2015). *Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Mandarin Dasar Menggunakan Metode Unified Software Development Process*. Manado
- Pengaribuan, Hotma. (2017). *Aplikasi Pengenalan Aksara Batak Berbasis Android Menggunakan Api Gesture*.
- Perabowo, Y. G. (2016). *Efektivitas Aplikasi Berbasis Android Menggunakan Api Gesture Untuk Mengenal Aksara Korea*.
- Safaat, N. H. (2015). *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika Bandung.
- Semita, J. M., & Hok, H. T. (2014). *Jurus Sakti Taklukkan Bahasa mandarin*.
- Suartama, I. K., & Tastra, I. K. (2014). *E-Learning Berbasis Moodle*. Jakarta: Graha
- Sutabri, T. (2013). *Analisis Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi. Yogyakarta: Saufa.