

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2014). Media Pembelajaran. Depok :PT Rajafindo Persada
- Card, S., Mackinley J., & Shniedermen, B. (1999). *Reading in Information Visualisation. Using Vision to Thing*. Morgan Kaufmann Publisher
- Cormick, Mc. E.J. and Sanders, M.S. 1993. *Woekplace Desing. Human Factor Engeneering and Design*. Edisi Ke-7. Singapore : Mc Grow-Hill International
- Darmawan, Deni. (2011). Teknologi Pembelajaran. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- H, Nazaruddin Safaat. (2015). Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android. Bandung : Informatika Bandung
- <http://www.studiobelajar.com/senyawa-hidrokarbon/>, Diakses Tanggal 15 November 2017
- [https://Unity.com/about/Unity_\(game_engine\)](https://Unity.com/about/Unity_(game_engine)), Diakses Tanggal 15 November 2017
- Krniawan, Budi. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Kimia berbasis Mobile Learning pada Materi Reaksi Reduksi Oksidasi. (Skripsi). Jakarta : UIN JKT
- Munadi, Yudhi. (2012). Media Pembelajaran. Jakarta : Gaung Persada (GP) Press
- Nazruddin Safaat H. 2012 (Edisi Revisi). Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android. Bandung : Informatika.
- Osman, dkk. (2012). *A Study of the Trend Smartphone and its Usage Behavior in Malaysia*. Jurnal IJNCAA, 2(1), hlm. 275-286
- Pressman, Ph.D. Roger S. 2012. Pendekatan Praktisi Rekayasa Perangkat Lunak. Edisi 7. Penerbit Andi. Yogyakarta
- Rusdi, Hikmah. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android “Chembird” Pada Materi Kimia Kelas Xi Di Sman 17 Makassar. Jurnal Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan YAPIM, hlm. 290-301
- Rusman. (2013). Belajar dan pembelajaran Berbsis Komputer. Bandung : Alfabeta
- Sudjana, Nana. 2011. Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Sukamto, Rosa A. dan M. Salahuddin. (2014). Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek. Bandung : Informatika