

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Haviluddin. (2011). *Memahami Penggunaan UML (Unified Modeling Language)*. Samarinda: Vol 6 No.1 . Februari 2011.
- Jahja Umar. (1999). *Item Banking. dalam Masters, G.N. dan Keeves, J.P. (ED), Advances In Measurement In Educational Research and Assesment*. New York: Pergamon.
- Jogiyanto. (2005). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.
- Jogiyanto. (2008). *Metodologi Penelitian Sistem Informasi*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Nazzarudin Safaat Harahap. (2012). *Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika.
- Pramana, H. W. (2010). Definisi Aplikasi. Retrieved December 27, 2016, from Wikipedia.org/wiki/Aplikasi
- Pressman, R. . S. (2010). *Software Engeneering*. New York: : a Practitioner'S approach , McGraw Hill.
- Roger, S. Pressman, P. . (2012). *Rekayasa Perangkat Lunak (Pendekatan Praktisi) Edisi 7*. Yogyakarta: Andi.
- S., M. Z. (2014). RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN MOBILE COMPUTING BERBASIS ANDROID.
- Sanjaya, W. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

SILABAN, R. E. (2010). PEMBANGUNAN BANK SOAL MULTIPLE CHOICE BERBASIS WEB DISEKOLAH MENENGAH PERTAMA (SMP) NEGERI 4 BANDAR LAMPUNG.

Susilana, Rudi . Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran : Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.

Wahana Komputer. (2013). *Membuat Game Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS6*. Yogyakarta: Andi.