

## DAFTAR PUSTAKA

- Novia Lesteri. 2020. Media Pembelajaran. Berbasis Multimedia Interaktif. Jawa Tengah. Lakeisha (Anggota IKAPI No.181/JTE/2019)
- Subaeki, B., & Ardiansyah, D. (2017). Implementasi Algoritma Fisher-Yates Shuffle Pada Aplikasi Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Tenses Bahasa Inggris. *Infotronik: Jurnal Teknologi Informasi dan Elektronika*, 2(1).
- Utama, D. S., & Asriningtias, Y. (2017). PERBANDINGAN WAKTU AKSES ALGORITMA FISHER-YATES SHUFFEL DAN LINEAR CONGRUENT METHOD PADA SOAL TRY-OUT BERBASIS WEB. *JISKA (Jurnal Informatika Sunan Kalijaga)*, 2(2), 93-102.
- Brata, B., Heri, D. P., Johan, S., & Yossie, Y. DESKRIPSI MANAJEMEN PEMELIHARAAN HEWAN POTENSIAL BURUNG MURAI BATU: STUDI KASUS DI KOTA BENGKULU.
- Idin, N. B., Azhar, N. B., & Arkhiansyah, Y. (2019, January). COMPUTER VISION BASED DETECTION FOR EARTHQUAKE WARNING USING HYDROPHONE. In *Prosiding International conference on Information Technology and Business (ICITB)*.
- Munawar. (2018). Analisis Perancangan Sistem Berorientasi Objek dengan Unified Modeling Language (UML). Depok: Informatika.
- Sari, Y. P. (2016). Yuni Puspita Sari ( Studi Kasus : Kampus Kebidanan Adila Bandar Lampung ) Informatics and Business Institute Darmajaya Smartphone mobile sebagai dewasa dan lebih ini produk lebih diminati mahasiswa kebidanan dituntut untuk mengetahui segala hal berkaitan, *16(1)*, 66.

Safaat,N. (2011) *Android: Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet  
PC Edisi Revisi*

Roger S.Pressman, Ph.D. (2012). *Rekayasa Perangkat Lunak (pendekatan praktisi  
edisi 7)*. Yogyakarta: penerbit C.V ANDI.