

DAFTAR PUSTAKA

- Arif, DS. 2013, *Perancangan Aplikasi Edukasi “Smart Brand Kids” Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini*. [Internet]. Tersedia dalam : <<http://diglib.amikom.ac.id/mvc.php/cari>> [diakses pada tanggal 27 September 2013].
- Belajarprogram. 2009. *”Eclipse IDE”*. Tersedia Dalam : <<http://java.lyracc.com/belajar/java-untuk-pemula/eclipse-ide>> [diakses pada tanggal 19 September 2013].
- Darcey Lauren, Conder Shane. 2010. *“Sams Teach Yourself Android Application Development In 24 Hours [pdf]”*. Sams Publisher.
- Davidson, Susannah. 2010. *“Hello, Android Introducing Google’s Mobile Development Platform Third Edition [pdf]”*. Pragmatic Programmers.
- Dyah Nitta J. 2013. *“Perancangan Aplikasi Mobile Pengenalan Angka, Huruf dan Warna Untuk Usia 3-5 Tahun Dalam Bahasa Inggris” Berbasis Android*. Tugas Akhir. Yogyakarta: Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Teknik Komputer.
- Fatia,DF. 2012, *Penerapan Metode Muller Dengan Menggunakan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Huruf*. Tugas Akhir. Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja Indonesia Denpasar Barat.
- Ghea, PFD. 2012, *Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis Macromedia Flash*. Tugas Akhir. Universitas Negri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Imam, A. 2012, *Aplikasi Pengenalan Huruf Hijaiyah Untuk Anak Usia Dini Berbasis J2ME Di TK Al-Muhajirin Bandung*. Tugas Akhir. Universitas Komputer Indonesia. Bandung.
- Irwanto, Gavin Fauzi, dkk. 2010. *“Generator Angka Acak Dalam Game Sudoku Dengan Metode Backtracking Pada Android Os Mobile”*. Tugas Akhir. Surabaya: Institut Sepuluh November.
- Murphy, Mark L. 2009. *“Beginning Android 2 [pdf]”*. Appress.

- Pratama, Irianto Bunga, dkk. 2011. “*Aplikasi Mobile Belajar Melafalkan Bahasa Inggris*”. Tugas Akhir. Surabaya: Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Teknik Komputer.
- Ravika, NF & Tengku, AR. 2012, *Aplikasi Pembelajaran Mengenal Tumbuhan, Buah-buahan Dan Binatang Berbasis Multimedia Interaktif (Untuk Anak Usia 2-4 Tahun)*. [Internet]. Tersedia dalam : <<http://openjurnal.politekniktelkom.ac.id>> [diakses pada tanggal 20 September 2013].
- Rendi, SL. 2012, *Aplikasi Pengenalan Huruf Hijaiyah Berbasis Android*. [Internet]. Tersedia dalam : <<http://diglib.amikom.ac.id/mvc.php/cari>> [diakses pada tanggal 25 September 2013].
- Safaat, Nazruddin. 2012. “*Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*”. Bandung : Informatika.