

DAFTAR PUSTAKA

- Adiwijaya, M., Iman, K. & Chrystiono, Y., 2015. Perancangan Game Edukasi Platform Belajar Matematika Berbasis Android Menggunakan Construct 2. Volume Volume 4 No 1, ISSN : 2302-9927.
- APJII, 2017. Penetrasi & Prilaku Pengguna Internet Indonesia. In: s.l.:APJII.
- Armandes, A. E., Tambunan, T. D. & Budiaawati, S. D., 2017. Aplikasi Pembelajaran Sandi Morse Pramuka Berbasis Android. Volume Volume 3, p. 1388.
- Azwas, A., 2012. Mengenal Gerakan Pramuka. In: Jakarta: Erlangga.
- Binanto, I., 2010. Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya. Yogyakarta: CV. ANDI.
- Burns, R. W., 2004. *Communications: An International History of The Formative Years*. In: London: The Institution of Electrical Engineers.
- Gasong, D., 2018. Belajar dan Pembelajaran. In: Yogyakarta: CV BUDI UTAMA.
- Baratha, I. P., 2017. Aplikasi Pembelajaran Semaphore Berbasis Android. Volume Vol.3,No.2 Agustus 2017.
- Indonesia, U. T., 2015. Pedoman Penulisan Proposal Skripsi dan Skripsi. In: Lampung: *Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Teknokrat Indonesia*.
- Indrajani, 2015. Database Design. In: Jakarta: PT Alex Media Komputindo.
- Juansyah, A., 2015. Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted Global Positioning System (A-GPS) dengan platform Android. *jurnal ilmiah komputer dan informatika*, Volume 1 Agustus 2015 ISSN : 2089-9033, p. 3.
- Luther, 1994. *Authoring Interactive Multimedia*. San Fransisco: AP Professional.
- Manggala, L., 2014. Pendidikan Pramuka Penggalang. In: J. Sutarjo, ed. Ciamis: CV. Tiga Putra, p. 53.
- Naufalia, A. H., Isnanto, R. & Windasari, I. P., 2015. Pengembangan Permainan Untuk Pembelajaran Angka dan Huruf Hijaiyah Berbasis Android. *Teknologi dan Sistem Komputer*, Volume 3.

- Sanjaya, W., 2015. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grub.
- Sanjaya, W., 2015. *Perancangan dan Desain Sistem Pembelajaran*. In: Jakarta: Kencana Prenada Media Grub.
- Tian, J., 2005. *Software Quality Engineering: testing, quality assurance, and quantifiable improvement*. s.l.:John Wiley & Sons.
- Vaughan, T., 2004. *Multimedia Making It Work*. 6 ed. New York: McGraw-Hill Companies..
- Wijaya, K. P., Putra, I. G. J. E. & Juliharta, I. G. P. K., 2017. *Perancangan Sistem Informasi Media Pembelajaran Pramuka Berbasis Mobile Apps di Kwarcab Klungkung*. Volume Volume 4.