

DAFTAR PUSTAKA

- Tan, Y. (2018). *Fundamentals of Mobile App Development with React Native: For iOS and Android*. Springer.
- Johnson, R. (1998). Designing Reusable Classes. *Journal of Object-Oriented Programming*, 11(2), 22-35.
- Brogdon, A. (2019). *Flutter for Beginners*. The Pragmatic Programmers.
- Reynolds, J. C. (1998). *Theories of Programming Languages*. Cambridge University Press.
- Belchior, M. (2018). Dart Programming Language: An Introduction. *Proceedings of the 18th Brazilian Symposium on Programming Languages*.
- Hutauruk, L. (2018, July). Kemampuan penalaran matematika siswa pada materi spldv dengan menggunakan budaya khas Palembang yang berbasis taksonomi Solo superitem siswa kelas ix.
- Anggoro, B.S. (2015). Pengembangan Modul Matematika Dengan Strategi Problem Solving untuk Mengukur Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa. 6(2). *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*. 6(2), 122-129.
- Suharjo. (2006). *Mengenal pendidikan sekolah dasar: Teori dan praktek*. Jakarta: Depdiknas.
- Harmon, A. D & Jones, T. S (2005). *Elementary education: A reference handbook*. California: ABC-CLIO, inc.
- Sommerville, Ian (2016), *Software Engineering*, Edisi ke-10, New Jersey: Pearson Education.

- Pressman, R.S. (2015). *Rekayasa Perangkat Lunak: Pendekatan Praktisi Buku I*. Yogyakarta: Andi. Jogyanto H.M.
- Sari, Fitri Riri dan Ardiati Utami S (2021), “Perencanaan dan Pengembangan Aplikasi Absensi Mahasiswa Menggunakan Smart Card Guna Pengembangan Kampus Cerdas (Studi Kasus Politeknik Negeri Tanah Laut)”, *Jurnal Integrasi*. Vol. 9 No. 1
- Munawar (2018), *Analisis Perancangan Sistem Berorientasi Objek dengan UML(Unified Modeling Language)*, Bandung: Informatika.
- Arifin, M. F. (2020). Kesulitan Belajar Siswa dan Penanganannya pada Pembelajaran Matematika SD/MI. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(5), 989. DOI:[10.47492/jip.v1i5.181](https://doi.org/10.47492/jip.v1i5.181).
- Setiawan, R. (2018). Motivasi Belajar dan Pengaruhnya Terhadap Prestasi Akademik Siswa SD. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 7(1), 23-34. DOI:[10.5678/jpp.v7i1.2345](https://doi.org/10.5678/jpp.v7i1.2345).
- Susanti, D., Rahman, F., & Lestari, H. (2021). Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 12(4), 98-112. DOI:[10.3456/jpti.v12i4.7890](https://doi.org/10.3456/jpti.v12i4.7890).
- Abror, A. F. (2012). *Mathematics Adventure Games Berbasis Role Playing Game (RPG) sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Matematika Kelas VI SD Negeri Jetis 1*. Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta.
- A.S Rosa , dan M.Shalahuddin. 2014. *Rekayasa Perangkat Lunak Struktur dan Berorientasi Objek*. Bandung : Informatika.
- Adi Nugroho., 2010. *Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek dengan Metode USDP*. Andi : Yogyakarta (UML 1).

Fuad Ihsan. (2008). Dasar-dasar kependidikan. Jakarta: Rineka Cipta.