

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Wahadyo, 2013. *Android Untuk Pemula Tablet & Handphone*. Jakarta. PT. Transmedia.
- Basriyanto, "Memanen Sampah", Kanisius, 9792116680, 9789792116687.
- Ekasari, Yeti, 2012. *Merancang Game Petualangan "Binggo" Menggunakan Unity 3D Game Engine*. AMIKOM, Yogyakarta.
- Fahruq, M Muhyi, 2009. *Sehat dan Cerdas Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan*. Grasindo, Jakarta.
- Insan Taufik, 2015. *Pengenalan Aplikasi Construct 2 Game Maker*, Medan
- Nurhidayat, Setyo Purwendro (2010) *Mengolah Sampah Untuk Pupuk dan Pestisida Organik, Penebar Swadaya*, jakarta.
- Rahmatillah, 2011. *Aplikasi Laporan Simpan Pinjam*. Politeknik Telkom Bandung, Bandung.
- Santoso, Harip, 2009. *Membuat Multiaplikasi Menggunakan Visual Basic 6*. Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Sismoro, Heri, 2005. *Pengantar Logika Informatika, Algoritma dan Pemrograman Komputer*. Andi, Yogyakarta.
- Susilana, Rudi, 2009. *Media Pembelajaran*. CV Wacana Prima, Bandung.
- Sofian, "Sukses Membuat Kompos dari Sampah", AgroMedia, 9790060165, 9789790060166
- Zaki, Ali, 2009. *E-life style Memanfaatkan Beragam Perangkat Teknologi Digital*. Salemba Infotek, Bandung.