

## DAFTAR PUSTAKA

- Adisaputro, Gunawan. 2010. *Manajemen pemasaran: Analisis untuk perancangan strategi pemasaran*. Yogyakarta: Sekolah Tinggi Ilmu Manajemen YKPN.
- Andriyadi, Anggi. (2011). *Augmented Reality with ARtoolkit.ART*. Nulis Buku. Bandar Lampung.
- Alexander Osterwalder & Yves Pigneur. (2012). *Business Model Generation*. Jakarta: Penerbit PT Elex Media Komputindo.
- Agnew. P.W., Kellerman. Anne. S., Meyer J. *Multimedia in the Classroom*. Boston: Ally & Bacon
- Anggraini S. Lia. dan Nathalia. Kirana (2013) *Desain Komunikasi Visual* Bandung: Nuansa Cendekia
- Anisyah. (2000 ). *Analisa dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Publisier.
- Brannan, Tom. (1998). *Pedoman Praktis Untuk Komunikasi Terpadu*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Chapman, N. & Chapman, J. (2004). *Digital multimedia*. London: John Wiley & Sons, Ltd.
- David E. Carter.(1985). *How To Improve Your Corporate Identity*: Publisher Art Direction Book Company.
- Djaslim Saladin, 2003, *Manajemen Pemasaran*, Bandung: Linda Karya.
- Dhanta (2009) *Sistem Informasi Manajemen*. Jakarta: PT. Pustaka Binaman Pressindo.
- Evelina. Lidia, Drs, M.M. (2005). *Event Organizer Pameran*. Jakarta: PT Indeks.
- Getz. Donald. (1997). *Event Studies*. Francis: Taylor
- Hengky W. Pramana, (2006), *Kunci Sukses Aplikasi Penjualan Berbasis Access 2003*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Leonard H.Hoyle. (2002). *Event Marketing*, Jakarta: PPM.
- Moh. Nazir. (1998). *Metode Penelitian*. Ghalia Indonesia. Jakarta.
- Muhammad, Arni. (2009). *Komunikasi Organisasi*. Jakarta: Bumi Aksara.

- M. Suyanto (2005). *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta : Andi Publiser
- Morissan, M. A. (2010). *Periklanan: Komunikasi Pemasaran Terpadu*. Jakarta: Kencana
- Philip. Kotler. (2006). *Dasar-dasar Pemasaran*. Jakarta : Erlangga
- Saffaat H. Nazruddin. (2012). *Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika
- Sangadji, Etta Mamang., sopiah. 2010. *Metodologi Penelitian Pendekatan Praktis dalam Penelitian*. Yogyakarta: Andi Publiser.
- Safanayong, Yongky. (2006). *Desain Komunikasi Visual Terpadu*. Jakarta : Arte Intermedia
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: Alfabeta.
- Sarwono, Jonathan. (2012). *Metode Riset Skripsi Pendekatan Kuantitatif Menggunakan Prosedur SPSS*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Spillane, James J. (1982). *Pariwisata Indonesia, Sejarah dan Prospeknya*. Yogyakarta: Kanisius.
- Shneiderman. Ben. (2005) *Designing The User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction, 4<sup>th</sup> Edition*, New York: Pearson Education, Inc.
- Tan Seng Chee & Angela F. L. Wong. (2003). *Teaching and Learning with Technology: An Asia-Pacific Perspective*. Singapore: Prentice Hall.
- Tinarbuko, Sumbio. (2008). *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta : Jalansutra
- Toby. H. Brian. (2001). *EXPGUI, A Graphical User Interface for GSAS*. Journal of Applied Crystallography. Vol. 34. Hal. 210
- Wiryanto. (2004). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. PT. Grasindo, Jakarta
- Yaeti. Oka A. (1996). *Pengantar Ilmu Pariwisata*. Bandung: Penerbit Angkasa Prenada Media Group.

<http://www.ahlikesain.com/unsur-definisi-prinsip-dan-istilah-dkv.html>,  
25 ebruari 2015, 16:25

<http://agusbarupunyablog.blogspot.com/2010/10/pengertian-aplikasi-mobile.html>,  
1 Maret 2015. 15.48

<https://iyozdamnation.wordpress.com/2010/11/14/sistem-operasi-mobile/>  
5 Maret 2015. 18.50

<http://www.smashingmagazine.com/2010/10/05/what-is-user-experience-design-overview-tools-and-resources/> 5 Maret 2015. 22.23

<https://developer.android.com/index.html/> 31 March 2015 10:58

<http://uniteux.com/piramida-ux/> 31 March 2015 11:05

<https://sites.google.com/site/kelolakualitas/Analisis-Data-Matriks> 1 April 2015  
02.30