

DAFTAR PUSTAKA

- Cresswell, John. W. (2010). *Research Design*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Fling, B. (2009). *Mobile Design and Development: Practical Concepts and Techniques for Creating Mobile Sites and Web Apps*. California: O'Reilly.
- Hendratman, Hendi. (2010). *Graphic design*. Bandung : Penerbit Informatika.
- Hengky W. Pramana, (2006), *Kunci Sukses Aplikasi Penjualan Berbasis Access 2003*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Herman Suyanto, Asep. (2009). *Web design theory and practice*. Yogyakarta : Penerbit Andi.
- Kususmastuti, Frida. (2010). *Media Dengarkan Aku*. Malang: KAKI-KODE dan Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Malang.
- Munir. (2013). *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nugroho, Eko. (2008). *Pengenalan Teori Warna*. Yogyakarta : Penerbit Andi.
- Rumini, Sri dan Siti Sundari. (2004). *Perkembangan anak dan remaja*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Rustan, Surianto. (2008). *Layout*. Jakarta : PT.Gramedia Pustaka Utama.
- Rustan, Surianto. (2011). *Font dan typografi*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Salahudin.(2011). *Modul pembelajaran rekayasa perangkat lunak*. Bandung:Modula

- Santosa, Insap.(2011). *Interaksi Manusia dengan Komputer edisi VI*. Yogyakarta:Andi
- Shneiderman, Ben (2010), *Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction*, Edisi 5, Addison Wesley.
- Sudaryamanti, Syarifudin Hidayat. (2002). *Metodologi Penelitian*. Bandung: CV. Mandar Maju.
- Sutabri, Tata (2012). *Analisis Sistem Informasi*, Jakarta : Penerbit Andi.
- Suryana. (2010). *Metode Penelitian Model Praktis Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Suyanto, Bagong, Sutinah. (2011). *Metodologi Penelitian Sosial Berbagai Alternatif Pendekatan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sobur, Alex. (2013). *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Treder, Marcin.(2013). *UI DESIGN FOR STARTUPS*. UIPin

SUMBER LAIN

- Aplikasi Binus University <https://play.google.com/store/apps/details?id=edu.binus.profile>, diakses pada tanggal 30 Oktober 2015, 14.00
- Aplikasi UMN <https://play.google.com/store/apps/details?id=id.ac.umn.muis.mobile>, diakses pada tanggal 30 Oktober 2015, 14.00
- Ayulina, Maret 2009, Testing dan Implementasi. Gunadarma. <http://rifiana.staff.gunadarma.ac.id/Downloads/files/26083/Teknik+Pengujian+perangkat+Lunak+-+Black+Box.pdf>, Desember, 15 2015, 03.00
- Darma, I Gusti Ngurah, Sigit Purnomo & Kusworo Anindito, Maret 2012, PERANCANGAN APLIKASI *MOBILE CITY DIRECTORY* BERBASIS

ANDROID. Yogyakarta. <http://fti.uajy.ac.id/sentika/publikasi/makalah/2012/2012-18.pdf>, September, 6 2015, 18:34.

I Nyoman Denis Okta Wijayanto, REKOMENDASI USER INTERFACE UNTUK APLIKASI MOBILE SELEKSI MAHASISWA BARU (SMB) TELKOM MENGGUNAKAN METODE GOAL DIRECTED DESIGN. <https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/home/catalog/id/102537/slug/rekomendasi-user-interface-untuk-aplikasi-mobile-seleksi-mahasiswa-baru-smb-telkom-menggunakan-metode-goal-directed-design.html>, September, 16 2015, 21:00

Juhaeri.Pengantar Multimedia Untuk Media Pembelajaran.Bagian 1, Ilmu Komputer.com.[http://www.unej.ac.id/files/pdf2/juhaeri-Pengantar Multimedia-Untuk-Media-Pembelajaran.pdf](http://www.unej.ac.id/files/pdf2/juhaeri-Pengantar%20Multimedia-Untuk-Media-Pembelajaran.pdf) September, 6 2015. 22:27.

Napla, Ahmad, RANCANG BANGUN APLIKASI PENGENALAN UNIVERSITAS LAMPUNG PADA *MOBLE SMARTPHONE* DAN TABLET PC BERBASIS ANDROID. <http://jurnal.fmipa.unila.ac.id/index.php/komputasi/article/download/394/348>, September, 7 2015, 14:00

Nielsen J. 2012. Usability 101: Introduction to usability. Alertbox.[Online].[diunduh 7 September 2015]. Tersedia pada <http://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>.

Nur Ainun Akbar, PERANCANGAN APLIKASI MOBILE WISATA KAWASAN TAMAN NASIONA BANTIMURUNG BULU SARAUNG. <https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/home/catalog/id/102494/slug/perancangan-aplikasi-mobile-wisata-kawasan-taman-nasional-bantimurung-bulusaraung.html>, Oktober, 17 2015, 06:00

Perancangan *user interface* <http://library.binus.ac.id/eColls/eThesisdoc/Bab2/TSA-2013-0026%20BAB%202.pdf>. [diunduh 13 November 2015]

Setia Darta, PERANCANGAN APLIKASI MOBILE PANDUAN WISATA MUSEUM DI JAKARTA. [https:// openlibrary. telkomuniversity. ac.id /home/catalog/id/102787/slug/perancangan-aplikasi-mobile-panduan-wisata-museum-di-jakarta.html](https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/home/catalog/id/102787/slug/perancangan-aplikasi-mobile-panduan-wisata-museum-di-jakarta.html), Oktober, 19 2015, 12:00

Yani Nurhadryani, Susy Katarina Sianturi, Irman Hermadi dan Husnul Khotimah, PENGUJIAN *USABILITY* UNTUK MENINGKATKAN ANTARMUKA APLIKASI. [http: // journal.ipb. ac.id/ index.php/ jika](http://journal.ipb.ac.id/index.php/jika), September, 7 2015, 14:00