

## DAFTAR PUSTAKA

---

- [1] 2010. [Online]. Available: <https://gyires.inf.unideb.hu/GyBITT/07/ch01.html>. [Diakses 13 November 2017].
- [2] SMAN 1 Dayeuhkolot, 2017. [Online]. Available: <https://smanday.sch.id/main/sejarah/>. [Diakses 2 September 2017].
- [3] S. Enik Darwati, Buku Saku Lancar Ngomong Bahasa Jepang Sehari-hari, Yogyakarta: Indonesia Tera, 2014.
- [4] Muharto dan M. Arisandy Ambarita, Metode Penelitian Sistem Informasi, Yogyakarta: Deepublish, 2016.
- [5] E. Sutanta, Basis Data Dalam Tinjauan Konseptual, Yogyakarta: ANDI, 2011.
- [6] R. A. Saputra, "Apa Pengertian MockUp," 2015.
- [7] C. Widjaja, Kamera video editing adobe premiere pro, Tangerang, 2008.
- [8] L. Pardew, Beginning Illustration and Storyboarding for Games, Stacy L.Hiquet.
- [9] A. D. Kasman, Trik Kolaborasi Android dengan PHP dan MySQL, Yogyakarta: CV.Lokomedia, 2015.
- [10] J. Enterprise, Step by Step Ponsel Android, Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2010.
- [11] W. Komputer, The Best 40 JAVA Applications, Jakarta: PT Alex Komputindo, 2010.
- [12] B. Stonehem, Android Studios 2.0 and 2.2: Learning the Basics, 2016.
- [13] T. EMS, Pemograman Android Dalam Sehari, Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2015.
- [14] S. Johnson, Adobe Illustrator CC on Demand, United State of America: QUE Publishing, 2013.

- [15] R. A.S. dan M. Shalahuddin, Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak, Bandung: Modula, 2011.
- [16] H. A. Fatta, Analisa dan perancangan sistem informasi untuk keunggulan bersaing perusahaan dan organisasi modern, A. H. Triyuliana, Penyunt., Yogyakarta: ANDI, 2007.
- [17] E. W. Yunarso, Student Workbook Jaminan Mutu Sistem Informasi, Yogyakarta: DeePublish, 2013.