

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Rochmat Aldy Purnomo. *Ekonomi Kreatif Pilar Pembangunan Indonesia*, Ziyad Visi Media, Surakarta.
- [2]. [www.jeparadeas.com](http://www.jeparadeas.com). Diakses 15 September 2020.
- [3]. Siti Nur Azizah dan Muhfiatun. 2017. *Pengembangan Ekonomi Kreatif Berbasis Kearifan Lokal Pandanus Handicraft dalam Menghadapi Pasar Modern Perspektif Ekonomi Syariah (Study Case di Pandanus Nusa Sambisari Yogyakarta)*. *Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu-ilmu Agama* ISSN 1411-8777 | EISSN 2598-2176 Volume 17, Nomor 2, 2017 | Page: 63-78
- [4]. Niken Tantining Tyas, Fajar Suryawan. 2014. *Aplikasi Android Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Budaya Provinsi Di Indonesia* Teknik Informatika, Fakultas Komuikasi dan Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta
- [5]. Dewi Tresnawati, Taufik Sapta Nugraha *Pengembangan Aplikasi Pengenalan Kesenian Daerah Indonesia Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android* *Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut*
- [6]. Kertajaya, Hermawan. 2008. *New Wave Marketing*. Gramedia Pustaka Utama.. Jakarta.
- [7]. Soetarno, R. 2014. *Psikologi & Sosial*. Yogyakarta: Kanisius.
- [8]. Rochmat Aldy Purnomo, 2016. *Ekonomi Kreatif Pilar Pembangunan Indonesia* Bekerjasama dengan Ziya Visi Media dan Nulisbuku.com
- [9]. Anggraini, Nenny. 2012. *Industri Kreatif*. Pustaka Sinar Harapan. Jakarta:
- [10]. Lee, Wei-Meng. 2011. *Begining Android Application Development*. Indianapolis: Wiley Publishing, Inc.
- [11]. Astamal, Rio. 2015. *Mastering Kode HTML*, (Online). Diakses 04 Maret 2019
- [12]. Wagner, S. 2103. *Software product quality control*. Newyork: Springer-Verlag Berlin Heidelberg.
- [13]. Arikunto, Suharsini, 2015, *Menejemen Penelitian*, Rineka Cipta, Jakarta.
- [14]. Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta. Bandung.
- [15]. Daniswara Galuh Sukmandari & Totok Sukardiyono. 2017. *Analisis Aplikasi Jadwal Perkuliahan Berbasis Android*. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, Volume 2, Nomor 1, Mei 2017

- [16]. I Gede Andika, Christina Purnama Yanti. 2018. Analisis Evaluasi Aplikasi Augmented Reality Untuk Informasi Kebudayaan Bali Berdasarkan Standar Iso 25010. *Jurnal Resistor. Vol. 1 No 1 – April 2018*.
- [17]. Miftachul Huda, Indah Lestari, Anggy Trisnadoli. 2019. Analisis Hasil Implementasi Pengembangan Aplikasi Mobile Pendekatan Hybrid Pada Aplikasi Family Tracking. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem dan Teknologi Informasi) Vol . 3 No. 1 (2019) 17 – 22*.
- [18]. Viving Frendiana, Dandun Widhiantoro. 2020. Desain UI dan UX pada Aplikasi Android Coronavirus Disease 2019 (COVID-19). *Jurnal Ilmu Komputer dan Desain Komunikasi Visual Volume 5, Nomor 2, Desember 2020 ISSN (Cetak) : 2541-4550 ISSN (Online) : 2541-4585*.
- [19]. Rohmad Dwi Jayanto & Handaru Jati. 2017. Evaluasi Kualitas Aplikasi Mobile Kamus Istilah Jaringan Pada Platform Android Dengan Standar Iso/Iec 25010. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education), Volume 2, Nomor 2, November 2017*.
- [20]. Andi Azizul Abdul Hakim Al Fajri. 2020. Pengembangan Aplikasi Mobile Guru Tajwid berbasis Android. *Jurnal MediaTIK : Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Vol.3 No.3 (September 2020)*
- [21]. Muhammad Ridwan dan Purwono Prasetyawan 2020. Rancang Bangun Aplikasi Permainan Adventure Of Frunimal Untuk Edukasi Bahasa Inggris Berbasis Android. *Jurnal SIMETRIS, Vol 8 No 2 November 2017 ISSN: 2252-4983*.
- [22]. Zulkiplih, Syahrul, Jumadi M. Parenreng. 2020. Pengembangan Aplikasi Pariwisata Sulawesi Barat Berbasis Android. *JESSI Volume 01 Nomor 1 May 2020*.