

DAFTAR PUSTAKA

- Ades, Sanjaya. 2011. *Model-model Pembelajaran*. Bumi Aksara. Jakarta
- Asropudin Pipin, 2013. *Kamus Teknologi Informasi*. Bandung: Titian Ilmu
- Gifary, Sharen, Iis Kurnia N (2015), *Intensitas Penggunaan Smartphone Terhadap Perilaku Komunikasi*. Bandung: Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom.
- Hawkins, D.I., dan Mothersbaugh, D.L. (2010) *Consumer Behavior: Building Marketing Strategy*. 11th edition. McGraw-Hill, Irwin
- Komalasari, Kokom. 2013. *Pembelajaran Kontekstual : Konsep dan Aplikasi*. Bandung : PT Refika Adiatama
- Murya, Yusuf (2014). *Pemrograman Android* . Bandung : Jasakom.
- Nazaruddin Sifaat, H (2012). *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika.
- Pressman, Roger S. (2010), *Software Engineering : a practitioner's approach*, McGraw-Hill, New York, 68.
- Rinawati dan Candrawati (2013), *Sistem Absensi Karyawan Jurnal Computer & Bisnis*, 96-150.
- Rizky, Soetam, "*Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak*", Jakarta: Prestasi Pustaka, 2011
- S, Rosa A dan M. Shalahuddin (2014), *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.
- Sukamto, R. A., & Shalahudin, M. (2013). *Rekayasa Perangkat lunak*. Bandung: INFORMATIKA.

<http://www.kebudayaanindonesia.com/> (Diakses pada 20 Juni 2018)

<http://www.ragamseni.com> (Diakses pada 2 Mei 2018)

<https://adatindonesia.com/> (Diakses pada 21 Juni 2018)

<https://alatmusikindonesia.com> (diakses pada 20 juni 2018)

<https://hidupsimpel.com/> (Diakses pada 21 Juni 2018)

<https://id.wikipedia.org/wiki/Berkas:Ensiklopedia-Indonesia.jpg> (Diakses pada 22 Mei 2018)

<https://id.wikipedia.org/wiki/Nusantara> (Diakses pada 26 April 2018)

<https://www.senibudayaku.com> (Diakses pada 8 Mei 2018)

<https://www.tradisikita.my.id> (Diakses pada 8 Mei 2018)

<www.android.com> (Diakses pada 6 Mei 2018)

