

## DAFTAR PUSTAKA

- Edmund R. Burke. 2001. Latihan Kebugaran dirumah. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Pressman, R.S. (2002). Rekayasa Perangkat Lunak: Pendekatan Praktisi (Buku Dua). Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Sugiyono. (2008). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D, Bandung: Alfabeta.
- Ade Rai. 2009. Tingkatkan *Fitness* IQ anda. Jakarta: PT BPK Gunung Mulia.
- Sukanto, Rosa dan Shalahuddin. (2013). Rekayasa Perangkat Lunak. Bandung: Informatika Bandung.
- Ismiyati Nur Widayati (2015) membuat Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif “Pencak Silat” Menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS3.
- Syaifurrizal Zhafirin (2015) Hasil dari penelitian ini adalah media pembelajaran tentang olahraga latihan fitness untuk pemula.
- Putu Agus Mardika Putra (2017) membuat *Design* ada beberapa tahapan rancangan seperti *use case* diagram, *activity* diagram, perancangan antarmuka perangkat lunak dan *storyboard*.