

DAFTAR PUSTAKA

H, n. S. (2012). *Android pemrograman aplikasi mobile smartphome dan tablet pc berbasis android* . bandung .

H, N. s. (2012). *Android pemrograman aplikasi mobile smartphome dan tablet PC berbasis android*. Bandung: Informatika bandung.

Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. Yogyakarta: Pustaka pelajar Yogyakarta.

Mc Wherter, J., & Gowell, S. (2012). *Profesiaonal Mobile Aplication Development*. USA : Wrox.

Ns.Roymond H, S. (2009). *Buku ajar pendidikan dalam keperawatan*. jakarta: Penerbit buku kedokteran EGC.

Purwanto, E. (2007). *Saya Ingin Terampil dan Kreatif*. Bandung: GRAFINDO MEDIA PRATAMA.

Ridwan Sanjaya, E. w. (2014). *Mudah Membuat Game profesional dengan menggunakan game maker*. jakarta.

sanjaya, r. (2014). *Mudah membuat game profesional dengan menggunakan game maker*. jakarta.

Sulastianto, H. (2007). *Seni Budaya*. Bandung: GRAFINDO MEDIA PRATAMA.

Sutardi, T. (2007). *Antropologi Mengungkap Keragaman Budaya*. Bandung: PT SETIA PURNA INVES.

Wicak hidayat, S. S. (2011). *Buku Pintar Komputer, Laptop Netbook & Tablet*. Jakarta: Mediakita.

Wicaksono, Y. (2010). *Pendua Praktis buka Usaha dengan Modal Laptop*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Yulianti. (2009). *Pengantar seni tari*. Bandung: CV CIPTA DEA PUSTAKA.

Yulianti. (2009). *Pengantar Seni Tari*. Bandung: CV CIPTA DEA PUSTAKA.

Yulianti. (2009). *Pengantar Seni Tari*. Bandung: CV CIPTA DEA PUSTAKA.