



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

DAFTAR PUSTAKA

- Landa, Robin. (2010). *Graphic Design Solution* . USA: WADSWORTH
CENGAGE learning.
- Galitz, Wilbert. (2007). *The Essential Guide to User Interface Design*. (edisi ketiga). USA:Wiley Publishing, INC.
- Rada, R. (1995). *Interactive Media*. New York: Springer-Verlag New York, Inc.
- Benyon, D., Turner, P., Turner. (2005). *Designing Interactive System: Perople, Activities, Contexts, Technologies*. England : Pearson Education Limited.
- Salz, P. A., Morretz, J. (2013). *The Everything Guide to Mobile Apps: A Practical Guide to Affordable Mobile App Development for Your Business*. USA: Adams Media of F+W Media, Inc.
- Porter, David. (2005). *The Official Gold's Gym Beginner's Guide To Fitness*. USA: Mountain Lion, Inc.
- Doktersehat.com. (2014, 9 September). *Langkah-langkah pola hidup sehat*.
Diperoleh 9 Maret 2015 dari <http://doktersehat.com/langkah-langkah-pola-hidup-sehat/>
- Ambrose dan Harris. (2005). *BASIC DESIGN TYPOGRAPHY*. Switzerland.
AVA Publishing VA.
- Elaine dan Andy. (2011). *Interactive Media – what's that? Who's involved?*
Diperoleh 14 Maret 2015 dari http://www.atsf.co.uk/atsf/interactive_media.pdf
- Steane, J. (2014). *The Principles and Processes of Interactive Design*. London: Bloomsbury Publishing.

Barfield, L. (2004). *Design for New Media: Interaction Design for Multimedia And the Web*. UK: Pearson Addison Wesley.

Zelanski, Paul and Mary Pat Fisher. (2010). *Color*. London: Laurence King Publishing Ltd.

Heriyanto, T.(2014). “Indonesia Masuk 5 besar Negara Pengguna Smartphone”.

Diakses pada 10 Maret 2015 dari

<http://inet.detik.com/read/2014/02/03/171002/2485920/317/indonesia-masuk-5-besar-negara-pengguna-smartphone>

Luthfi, A.(2014).”Di Indonesia, Smarthphone Sudah Menjadi Kebutuhan Utama.”. Diakses pada 10 Maret 2015 dari

<http://techno.okezone.com/read/2014/05/13/57/984293/di-indonesia-smartphone-sudah-menjadi-kebutuhan-utama>

UMMN