



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

- Anonim.____. Creative Vision. Diunduh dari
<http://developer.android.com/design/get-started/creative-vision.html>.
- Anonim.____. *Design Principle*. Diunduh dari
<http://developer.android.com/design/get-started/principles.html>.
- Anonim.____. *Metrics and Grids*. Diunduh dari
<http://developer.android.com/design/style/metrics-grids.html>.
- Anonim.____. *Typography*. Diunduh dari
<http://developer.android.com/design/style/typography.html>.
- Anonim.,____, *Color*. Diunduh dari
<http://developer.android.com/design/style/color.html>.
- Anonim.,____, *Palette*. Diunduh dari
<http://developer.android.com/design/style/color.html>.
- Anonim.,____, *Iconography*. Diunduh dari
<http://developer.android.com/design/style/iconography.htm>.
- Bungin, Burhan. (2013). *Keajaiban Doa Ibu*. Jakarta : Al-Maghfiroh
- Chijiwa, Hideaki. (1987). *Color Harmony*. Jepang : Page One
- England, Elaine & Andy Finney. (2011). *Interactive Media- Whats' that? Who's involved?*. United Kingdom : ATSF Whie Paper.
- Hidayat, Arif. (2013). *Keajaiban Doa Ibu*. Jakarta : Al-Maghfiroh
- Hurlock , Elizabeth. (1992). *Psikologi Perkembanga Anak*. Jakarta : Erlangga

- Kusuma, Aryo Suryo. (2006). *Buku Latihan Pemograman Visual Basic 2005*. Jakarta : Elex Media Komputindo
- Mentri Pendidikan. (2009). *Peraturan Mentri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 58 Tahunun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Diunduh dari <http://pendidikan.kulonprogokab.go.id/files/Permen-No-58-TH-2009.pdf>.
- Muhammad, Mansyur Abdul Hakim. (2011). *Berobat Dengan Doa, Dzikir dan Asmaul Husna*. Jakarta : Sarana Ilmiah
- Rustan, Surianto. (2009). *Lay Out Dasar dan Penerapannya*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama
- Santrock, Jhon. (1995). *Life-Span Development : Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta : Erlangga.
- Siswoutomo, Wiwit. (2005). *Membangun Aplikasi Database Berbasis Flash*. Jakarta : Elex Media Komputindo
- Sudjana, Nana & Rivai. (2001). *Media Pembelajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Surakhmad, Winarno. (1986). *Metodologi Pengajaran Nasional*. Bandung : Jemmars Bandung.
- Sutopo, Ariesto Hadi. (2006). *Desain Buku Denagn Adobe InDesign*. Jakarta : Elex Media Komputindo.
- Tedjasaputra, Mayke S. (2001). *Bermain, Main dan Permainan*. Jakarta : Grasindo.
- Tim Pengembang Ilmu Pendidikan. (2007). *Ilmu & Aplikasi Pendidikan*. Jakarta : Grasindo.

Zaki, Ali & SmiDev Community. (2007). *Cara Mudah Merakit PC*. Jakarta :
Elex Media Komputindo

Zichermann, Gabe & Cunningham. (2011). *Gamefication by
Design_Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. Canada
: O'Reilly Media, Inc.



U M N