



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

Schmitt, Christopher. (2013). *Designing Web & Mobile Graphics*. United States of America: New Riders.

Fraser, Tom dan Adam Branks. (2009). *Designers Color Manual*. United States of America: Chronicles Books LLC.

Moggridge, Bill. (2007). *Designing Interactions*. London: The MIT Press.

Campbell K, Suzann dan Palisano, Robert (2011). *Physical Therapy for Children*. England: Elsevier Journals.

Sugiarto dan Hendarata, Faisal. (2006). *Kung Fu*. Jakarta : Graha Ilmu.

Beaty, J, Janice. (2014). *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media.

Cox, Kevin dan Walker, David. (2013). *User Inteface Design*. Australia: Prentice Hall.

Vaughan, Tay. (2014). *Multimedia Making it Work*. United States of America : Mc Graw Hill Osborne.

Supriyono, Rachmat. (2010). *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Landa, Robin (2011). *Graphic Design Solutions*. United States of America: Green Edition

Gabrillin, Abba. (2016). *Aplikasi Digital Menjadi Kebutuhan Masyarakat*

(<http://nasional.kompas.com/read/2016/03/26/11263511/Aplikasi.Digital.Dinilai.Jadi.Kebutuhan.Masyarakat.yang.Tak.Bisa.Dibendung>) Pada tanggal 20/09/16 (pukul 12.38).

Arandhito, Stephanus. (2015). Media Baru dan Karakteristiknya. (http://www.kompas.com/stephanusaranditio/media-baru-dan-karakteristiknya_54f8c48aa333115c378b46a6) pada tanggal 19/09/16 (pukul 12.35)

Wahyu, Dita. (2016). Perkembangan Keterampilan Motorik Anak (http://www.kompas.com/dita-wahyu/perkembangan-keterampilan-motorik-anak_56cfbb2ce422bdb47a1285b) pada tanggal 18/09/16 (pukul 24.30).

Budiu, Raluca . (2013) Mobile Native App, Mobile Web App, Mobile App Hybrid (<https://www.nngroup.com/articles/mobile-native-apps/>) pada tanggal 18/09/16 (pukul 23.10).

Louis, Lazaris. (2009). Designing Apps for Kids: Trend and Best Practise (<https://www.smashingmagazine.com/2009/11/designing-apps-for-kids-trends-and-best-practices/>) pada tanggal 25/09/16 (pukul 21.00).

Hakim.S, Rachmat (2016) Pengertian Aplikasi (<http://www.seputarpengetahuan.com>) pada tanggal; 22/09/16 (pukul 03.00).