



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

Sumber Buku

- Adrianti. (2011). *Partisipasi Orang Tua Dalam Pengelolaan Pendidikan Anak Usia Dini: Studi Deskriptif Pada PAUD Binaan BPKB Provinsi Gorontalo*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Aisyah, S., Chandrawati, T., et al. (2014). *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan AUD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Antu, N. (2014). *Peran Orang Tua Dalam Membangun Komunikasi Dengan Guru Pada aktivitas Anak Di Kelompok B TK Nusa Indah Kabupaten Gorontalo Utara*. Gorontalo: Universitas Negeri Gorontalo.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Boehm, B.W. & Hansen, W.J. (2000). *Spiral Development: Experience, Principles, and Refinements*. Pittsburgh: Carnegie Mellon University.
- Buyens, J. (2001). *Web Database Development*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Darmadi, H. (2009). *Dasar Konsep Pendidikan Modal*. Bandung: Alfabeta.
- Dennis, A. (2012). *System Analysis And Design With UML Version 2.0(4th ed.)*. Hoboken: John Wiley & Sons Inc.
- Gosling, J., Joy, B., Steele, G., & Bracha, G. (2005). *The Java Language Specification(3rd ed.)*. Boston: Addison-Wesley.
- Hasan, M.I. (2002). *Pokok-Pokok Materi Metodologi Penelitian dan Aplikasinya*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Horton, J. (2015). *Android Programming for Beginners*. Birmingham: Packt Publishing.
- Kartono, K. (1980). *Pengantar Metodologi Riset Sosial*. Bandung: Alumni.
- Munassar, N.M.A. & Govardhan, A. (2010). *A Comparison Between Five Models of Software Engineering*. Mahãlbourg: IJCSI.
- Nasution (2004). *Metode Research: Penelitian Ilmiah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nazir, M. (2009). *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Republik Indonesia (2003). *Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (Lembaran Negara Tahun 1989, No. 6.)* Jakarta: Sekretariat Negara.
- Safaat, N. (2012). *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Penerbit Informatika.

- Soemanto, W. (1993). *Pendidikan Wiraswasta*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Subagyo, P.J. (2006). *Metode Penelitian (Dalam Teori dan Praktek)*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono (2009). *Metode Penelitian Bisnis (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Valacich, J.S., George, J.F., & Hoffer, J.A. (2012). *Essentials of Systems Analysis and Design*. London: Pearson.
- Sumber Internet
- Blue Cloud Solutions. "How Much Does It Cost To Develop An App?". Dalam <http://www.bluecloudsolutions.com/blog/cost-develop-app/>, diakses pada 9 Oktober 2016.
- Device Atlas. "Android vs iOS Market Share in 2015". Dalam <https://deviceatlas.com/blog/android-vs-ios-market-share-2015>, diakses pada 8 Oktober 2016.
- Google PlayStore. "BuzzMob". Dalam <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.buzzmob>, diakses pada 5 Oktober 2016.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia Online. "Agenda". Dalam <http://kbbi.web.id/agenda>, diakses pada 23 September 2016.
- _____. "Pendidikan". Dalam <http://kbbi.web.id/didik>, diakses pada 26 September 2016.
- Perpustakaan Digital Universitas Terbuka. "PAUD4306 - Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan AUD". Dalam <http://www.pustaka.ut.ac.id/lib/2016/08/08/paud4306-perkembangan-dan-konsep-dasar-pengembangan-aud/#tab-id-3>, diakses pada 9 November 2016.
- Wikipedia. "Android Logo". Dalam https://en.wikipedia.org/wiki/File:Android_robot_2014.svg, diakses pada 27 September 2016.
- _____. "Java Logo". Dalam https://en.wikipedia.org/wiki/File:Java_programming_language_logo.svg, diakses pada 29 September 2016.
- _____. "Mobile App". Dalam https://en.wikipedia.org/wiki/Mobile_app, diakses pada 26 September 2016.
- _____. "RAD Model". Dalam <https://en.wikipedia.org/wiki/File:RADModel.JPG>, diakses pada 23 September 2016.
- _____. "Rapid Application Development". Dalam https://en.wikipedia.org/wiki/Rapid_application_development, diakses pada 5 Oktober 2016.

DAFTAR LAMPIRAN

Bagian A: Biografi Penulis

Bagian B: Formulir Konsultasi Skripsi

Bagian C: *Timeline* Target Pengerjaan Skripsi

Bagian D: Kuesioner Penelitian

Bagian E: Transkrip Wawancara

Bagian F: Dokumen *User Acceptance Test*



UMN