



### **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

- Adi, B.S. (2012). *Meningkatkan kebugaran jasmani anak SD melalui latihan kebugaran aerobik*. Yogyakarta: Dosen jurusan PPSD FIP UNY.
- Aini, S.N. (2012). *Faktor Risiko yang Berhubungan dengan Kejadian Gizi Lebih pada Remaja di Perkotaan*. Unnes J of Public Health.
- Ali, M. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif*. Medan: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Anam, Khoirul. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Pada Materi Atletik Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Kelas XI SMA*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Jasmani dan Kesehatan: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Malang.
- Black, Champion, Dean, James. (2008). *Metode dan Masalah Penelitian Sosial*. Jakarta: Refika Aditama.
- Dahlan, Sopiudin. (2014). *Statistik Untuk Kedokteran Dan Kesehatan*. Edisi 6. Jakarta: Salmba Medika.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Gunarsa, Singgih D. (2006). *Psikologi Perkembangan Anak dan Dewasa*. Jakarta: Gunung Mulia.
- Hapsari, E.W. (2014). *Perbedaan kesegaran jasmani dan status gizi antara perokok dan bukan perokok pada siswa putra kelas ix smpn tlogowungu pati*

- tahun ajaran 2012/2014*. Jurnal. Volume 3. hh.2252-6528.
- Kadir, Abdul. (2013). *Dasar Pemrograman WEB Dinamis Menggunakan PHP*. Yogyakarta: Andi.
- Leahy, Scott. (2018). *User Acceptance Testing (UAT): What It Is, and What It Shouldn't Be*. [online] BetaTesting Blog. Tersedia di: <https://betatesting.com/blog/2018/04/04/uat-user-acceptance-testing/>. [Diakses 22 Mei 2019].
- Likert, Rensis. (1932). *A Technique for the Measurement of Attitudes*. New York: The Science Press.
- Lowry, Paul Benjamin., dkk. (2013). *Taking 'fun and games' seriously: Proposing the hedonic-motivation system adoption model (HMSAM)*. Jurnal. Volume 14. h.617-671.
- Marczewski, Andrzej. (2014). *52 Gamification Mechanics And Elements*. [online] Gamified UK. Tersedia di: <https://www.gamified.uk/user-types/gamification-mechanics-elements/>. [Diakses 21 Maret 2019].
- Muhajir. (2017). *Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan untuk SMA/MA Kelas XII*. Edisi 3. Jakarta: Erlangga.
- Mulyanto, Agus. (2011). *Sistem Informasi Konsep dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Mustaqbal, M. S., Firdaus, R. F. dan Rahmadi, H. (2016). *Pengujian Aplikasi Menggunakan Black Box Testing Boundary Value Analysis*. Jurnal. Volume I. h.34.

- Nazruddin, Safaat H. (2012). *Pemograman Aplikasi Mobile, Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika.
- Nugroho, Adi. (2015). *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi dengan Metodologi Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.
- Pressman, R.S. (2015). *Rekayasa Perangkat Lunak: Pendekatan Praktisi Buku. I*. Yogyakarta: Andi.
- Risnandar, Riki. (2012). *Integrasi Payment Gateway Paypal & Php*, Jakarta: Ilmu Komputer.
- Salomon, S. dan Hansun, S. (2017). *Spam Filter Situs Jejaring Sosial Mahasiswa Menggunakan Regular Expression*. Jurnal. Volume I. h.72.
- Shalahuddin, M. dan Firman. (2016). *Hubungan Pemakaian Smartphone Terhadap Aktivitas Olahraga Sehari Hari Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Trawas*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Shalahuddin, M. dan Sukamto, R.A. (2013). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Utama, Kharisma Adi., Nugroho, Eko dan Noor Akhmad Setiawan. (2017). *Analisis Motivasi Hedonis Seseorang Dalam Menggunakan Media Sosial: Studi Kasus Instagram*. Jurnal. Volume I. hh.4-5.
- Wahyudi, Edwin. (2014). *Membangun Usaha Travel Online*. Jakarta: Elex Media Komputindo.