



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

- KodeFox, (2020). Apollo. [online] Tersedia di: <https://www.apollo.io/companies/KodeFox--Inc/5e56f53daef3f00001a31f05?chart=org> [Diakses 24 November 2020].
- KodeFox, (2020). KodeFox. [online] Tersedia di: <https://www.kodefox.com/> [Diakses 24 November 2020].
- KodeFox. (2020). KodeFox, Inc. Tangerang.
- KodeFox, (2020). LinkedIn. [online] Tersedia di: <https://id.linkedin.com/company/kodefox> [Diakses 24 November 2020].
- KOMINFO, P. (2015). Indonesia Raksasa Teknologi Digital Asia. [online] Website Resmi Kementerian Komunikasi dan Informatika RI. Tersedia di: [https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/6095/Indonesia+Raksasa+Teknologi+Digital+Asia/0/sorotan\\_media](https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/6095/Indonesia+Raksasa+Teknologi+Digital+Asia/0/sorotan_media) [Diakses 24 November 2020].
- Pertiwi, W. K., (2020). Kompas.com. [online] Tersedia di: <https://tekno.kompas.com/read/2020/08/21/17050077/penggunasmartphone-habiskan-rp-738-triliun-untuk-beli-aplikasi-dan-game?page=all> [Diakses 24 November 2020].
- Yudhistira, A.W. (2020). Pengguna Smartphone diperkirakan Mencapai 89% Populasi pada 2025 | Databoks. [online] databoks.katadata.co.id. Tersedia di: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/09/15/pengguna-smartphone-diperkirakan-mencapai-89-populasi-pada-2025> [Diakses 24 November 2020].
- Zhang, J. (2020). Diwawancara oleh penulis. Tangerang, Indonesia, 15 September.