

DAFTAR REFERENSI

Buku

Academy, T., Academy, R. and Trakt, S. S. (2013) ‘No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における 健康関連指標に関する共分散構造分析Title’, X(1), pp. 1–21.

Arda, A., Saehana, S. and Darsikin, D. (2015) ‘Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Siswa Smp Kelas VIII’, *e-Jurnal Mitra Sains*, 3(1), pp. 69–77.

Budiman, E., Hasudungan, R. and Khoiri, A. (2017) ‘Online Game “ Pics and Words ” Sebagai Media Edukasi Bahasa Inggris Berbasis Html’, 2(1), pp. 1–6.

Rahman, R. A. and Tresnawati, D. (2016) ‘Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia’, *Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut*, 13(1), pp. 184–190.

Rangkuti, F. (2015) *Personal SWOT Analysis*. Gramedia Pustaka Utama.

Sasmito, G. W. (2017) ‘Penerapan Metode Waterfall Pada Desain Sistem Informasi Geografis Industri Kabupaten Tegal’, *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT (JPIT)*, 2(1), pp. 6–12.

Suendri (2018) ‘Implementasi Diagram UML (Unified Modelling Language) Pada Perancangan Sistem Informasi Remunerasi Dosen Dengan Database Oracle (Studi Kasus: UIN Sumatera Utara Medan)’, 6341(November), pp. 1–9.

Ta, K. M. and Puspitasari, R. (2016) ‘Pengaruh Pemberian Hadiah (Reward) Terhadap Kemandirian Belajar Anak Di Tk Tunas Muda Karas’, (November 2015), pp. 53–55.

Jurnal

Academy, T., Academy, R. and Trakt, S. S. (2013) ‘No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における 健康関連指標に関する共分散構造分析Title’, X(1),

pp. 1–21.

Arda, A., Saehana, S. and Darsikin, D. (2015) ‘Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Siswa Smp Kelas VIII’, *e-Jurnal Mitra Sains*, 3(1), pp. 69–77.

Budiman, E., Hasudungan, R. and Khoiri, A. (2017) ‘Online Game “ Pics and Words ” Sebagai Media Edukasi Bahasa Inggris Berbasis Html’, 2(1), pp. 1–6.

Rahman, R. A. and Tresnawati, D. (2016) ‘Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia’, *Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut*, 13(1), pp. 184–190.

Rangkuti, F. (2015) *Personal SWOT Analysis*. Gramedia Pustaka Utama.

Sasmito, G. W. (2017) ‘Penerapan Metode Waterfall Pada Desain Sistem Informasi Geografis Industri Kabupaten Tegal’, *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT (JPIT)*, 2(1), pp. 6–12.

Suendri (2018) ‘Implementasi Diagram UML (Unified Modelling Language) Pada Perancangan Sistem Informasi Remunerasi Dosen Dengan Database Oracle (Studi Kasus: UIN Sumatera Utara Medan)’, 6341(November), pp. 1–9.

Ta, K. M. and Puspitasari, R. (2016) ‘Pengaruh Pemberian Hadiah (Reward) Terhadap Kemandirian Belajar Anak Di Tk Tunas Muda Karas’, (November 2015), pp. 53–55.