

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. E. Mayer, *Multimedia Learning*. Cambridge University Press, 2001.
- [2] A. H. Sutopo, *Multimedia Interaktif dengan Flash*, Edisi Pert. Jakarta: Graha Ilmu, 2003.
- [3] P. K. Dixit, *Android*. Vikas Publishing House, 2014.
- [4] N. Safaat, “Android: Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC,” *Bandung Inform.*, 2011.
- [5] H. Seng, M. B. Kristanda, and M. W. Saputra, *Pemrograman Android dengan Android Studio IDE*, 1st Publis. Yogyakarta: ANDI, 2018.
- [6] S. Suniti and R. Setiadhi, “Infeksi Herpes Simpleks Virus 1 Rekuren dengan Faktor Predisposisi Stres Emosional,” *J. Kedokt. Gigi Univ. Padjadjaran*, vol. 30, no. 3, p. 207, 2019.
- [7] J. W. Gnann and R. J. Whitley, “Genital Herpes,” *N. Engl. J. Med.*, vol. 375, no. 7, pp. 666–674, 2016.
- [8] C. O. Karundeng, D. J. Mamahit, and B. A. Sugiarso, “Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Satwa Langka di Indonesia Menggunakan Augmented Reality,” vol. 14, no. 1, pp. 1–8, 2018.
- [9] Maya, Ed., *Membangun Sistem Informasi dengan Java NetBeans dan MySQL*, Ed.I. Semarang: ANDI, 2015.
- [10] Python Software Foundation, “Python Home Page.” [Online]. Available: <https://www.python.org/>. [Accessed: 28-Nov-2019].
- [11] A. Stewart, “Python Programming: Python Programming for Beginners, Python Programming for Intermediates.”

- [12] A. Hourieh, *Learning Website Development with Django*. .
- [13] M. Meilani, “Teori Warna: Penerapan Lingkaran Warna dalam Berbusana,” *Humaniora*, vol. 4, no. 1, p. 326, 2013.
- [14] B. L. Sinaga, “Pemrograman berorientasi objek dengan JAVA,” *Gava Media, Yogyakarta*, 2005.
- [15] A. S. Rosa and M. Shalahuddin, “Modul Pembelajaran Pemrograman Berorientasi Objek,” *Bandung Modul.*, 2010.
- [16] G. Block, P. Cibraro, P. Felix, H. Dierking, and D. Miller, *Designing Evolvable Web APIs with ASP. NET: Harnessing the Power of the Web*. “O'Reilly Media, Inc.” 2014.
- [17] B. Sidiq, *Pemograman Web dengan PHP7*. Bandung: Informatika, 2017.
- [18] M. Fowler, “Panduan Singkat Bahasa Pemodelan Objek Standar,” *Yogyakarta Andi*, 2005.
- [19] Sholiq, *Pemodelan Informasi Berorientasi Objek dengan UML*, Edisi Pert. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006.
- [20] J. Simarmata, *Rekayasa Perangkat Lunak*. Penerbit Andi.
- [21] J. Nielsen and M. Kaufmann, *Usability Engineering*. .
- [22] J. Nielsen, “Thinking Aloud.” [Online]. Available: <https://www.nngroup.com/articles/thinking-aloud-the-1-usability-tool/>.
- [23] Y. R. Silitonga, “Analisis dan Penerapan Data Mining untuk Mendeteksi Berita Palsu (Fake News) pada Social Media dengan Memanfaatkan Modul Scikit Learn.”