

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku:

- Alter, M.J. (2003). *Sport Stretch*. Diterjemahkan Jamal Khabib: *300 Teknik Peregangan Olahraga*. Terjemahan oleh Jamal Habib. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ahmad Rivai, Nana Sudjana. 2009, *Media Pembelajaran*, Bandung: Sinarbaru
- Cangara, Hafied. (2010). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Giriwijoyo, S. (2005). *Manusia dan Olahraga*. Bandung: Institut Teknologi Bandung.
- Giriwijoyo, S. (2012). *Ilmu Kesehatan Olahraga*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Giriwijoyo, S. (2017). *Fisiologi Kerja dan Olahraga*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Harsono. (2015). *Periodisasi Program Pelatihan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Helianthusonfri, Jefferrly. (2013). *Cepat, Tepat dan Dahsyat Promosi Toko Online*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Kamus Bahasa Indonesia. (2008). *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Keraf, Gorys. (2010). *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: Gramedia.
- Kusrianto, Adi. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi.
- Purwanto, B. 2010. *Desain Grafis Tata Letak dan Tipografi*. Jakarta: Universitas Trisakti.
- Syamsuri, Mukh. (2010). *Kamus Pintar Memilih Kata Bahasa Inggris*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Wibowo, D.S. (2008). *Anatomi Tubuh Manusia*. Bandung: Grasindo.
- Wibowo, H. (1994/1995). *Pencegahan dan Penatalaksanaan Cedera Olahraga*. Jakarta: Buku Kedokteran.
- Wiarto, G. (2013). *Fisiologi Olahraga*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Sumber Jurnal:

- Dimiyati. (2006). Peranan Psikologi Olahraga Dalam Mengembangkan Olahraga Prestasi Di Indonesia. *Psikologika*, 22, 150-154.
- Palar, C.M., Ticoalu, S.H.R., Wongkar, J. (2015, January-April). Manfaat Latihan Aeorbik Terhadap Kebugaran Fisik Manusia. *Jurnal e-Biomedik*, 3, 317-319.
- Sandra, L., & Soeparno, K. (2011). Social Psychology: The Passion. *Buletin Psikologi*, 19, 16.
- Wantoro. 2012. *Seri Poster Iklan "Petits Gâteaux" (Analisa Relasi Antar Tanda: Metafora-Metonimi)*. Bandung : Jurnal Visuaita DKV Unikom.
- Wantoro. 2017. *Perancangan Font Tapych Berbasis Karakter Visual Motif Tapis Lampung*. Semarang : Jurnal Andharupa DKV Udinus.

Sumber Internet:

- Bohang, F.K. (2018). *Membandingkan Kesetiaan Pengguna Android dan iOS*. Diakses dari <https://tekno.kompas.com/read/2018/03/11/11370017/membandingkan-kesetiaan-pengguna-android-dan-ios> (Diakses pada 9/5/2019).
- Hariandja, D. (2014). *Dampak Overtraining*. Diakses dari <http://www.fitnessformen.co.id/article/11/2014/1551-Dampak-Overtraining> (Diakses pada 10/4/2019).
- Karch, M. (2019). *What Is Google Play?* Diakses dari <https://www.lifewire.com/what-is-google-play-1616720> (Diakses pada 9/5.2019).
- Kole, R. W., Wg. R. R. (2013). *ANALISIS KLASSTER MENGENAI DEMOGRAFIS, PSIKOGRAFIS, DAN PERILAKU REMAJA PENGGUNA SITUS PORTAL BERITA DI KOTA BANDUNG*. Diunduh dari <http://repository.telkomuniversity.ac.id/pustaka/files/18550/resume/analisis-klaster-mengenai-demografis-psikografis-dan-perilaku-remaja-pengguna-situs-portal-berita-di-kota-bandung.pdf> (Diakses pada 11/4/2019).

- Mutiara, Y. (2019). *Pengertian dan Contoh 5WIH* Lengkap. Diakses dari <http://www.uniqpost.com/5w1h/> (diakses pada 16/6/2019).
- Riyanto, T. (2015). *Mengenal Customer Experience*. Diakses dari <https://zahiraccounting.com/id/blog/mengenal-customer-experience-journey/> (diakses pada 23/4/2019).
- Warni, Sri. (2016). *Memahami “Customer Insight” Pada Brand Kita*. Diakses dari <https://zahiraccounting.com/id/blog/memahami-customer-insight-pada-brand-kita/> (Diakses pada 23/4/2019).