DAFTAR PUSTAKA

Arifianto, Teguh. (2011). *Membuat Interface Aplikasi Android Lebih Keren dengan LWUIT*. Andi *Publisher*, Yogyakarta.

Safaat, Nazaruddin. 2012 "*Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC"*, Informatika *Publisher*, Bandung.

Munawar. (2005). *Pemodelan Visual dengan UML*. Graha Ilmu. Jakarta

Informasi, Layanan dan Kebudayaan Korea Kementerian Budaya, Olahraga dan Pariwisata. (2013). *KOREA: DULU & SEKARANG: Korea selatan, Dulu dan Sekarang* (Online), (https://books.google.co.kr/books?id=5K1sBgAAQBAJ&pg=PA71&dq=buku+tentang+kebudayaan+korea&hl=en&sa=X&ved=0ahUKEwjdsb_F8JHQAhWCv7wKHdONDa4Q6AEIJzAC#v=onepage&q&f=false, diakses 10 Januari 2017).

BBC News. *South Korea Profile*. (online), (http://www.bbc.co.uk/news/world-asia-pacific-15289563, diakses 10 Januari 2017).

KOCIS. 2010. *Korean wave*. (online), (http://www.korea.net/Goverment/Current-Affairs/Korean-Wave?affairId=209, diakses 29 Januari2017).

wikitekno. 2016. *Smartphone*. (online), (http://wikitekno.net/2015/12/pengertian-dan-fungsi-smartphone.html, diakses 4 Februari 2017).

teknologi, pengetahuan dan. 2016. *Pengertian Metode Waterfall.* (online), (http://www.pengetahuandanteknologi.com/2016/09/metode-waterfall-definisi-tahapan.html, diakses 18 Februari 2017).

http://www.android.com/developers (online), diakses 20 Februari 2017.