DAFTAR PUSTAKA

Anon, 2012. Ivan Marsic. Software Engineering.

Cole, R., 2015. Running Head : PROACTIVE RESEARCH APPROACHES

Being Proactive : Where Action Research meets Design Research. , pp.1–21.

Fazri, A. et al., 2013. Perancangan perangkat lunak berbasis wap untuk

manajemen percetakan yang terintegrasi dengan sms gateway pada

percetakan mentari.

Fitriana, N. & Noviarni, 2015. ANALISIS STRATEGI PEMASARAN JASA

PARIWISATA PADA PT RADEN GEMPITA WISATA TOUR &

TRAVEL PALEMBANG.

Mardiani, I.E. & Imanuel, O.J., 2013. ANALISIS KEPUTUSAN PEMBELIAN

KONSUMEN MELALUI MEDIA. , 4(November), pp.151–161.

Meyliana, 2010. Analisa Strategi E-Marketing Dan Implementasinya. Analisa

Strategi E-Marketing Dan Implementasinya (Studi Kasus : Perusahaan

Retail Garment), 2010(semnasIF), pp.120–131.

P, G.A.D., Rochimah, S. & Informatika, J.T., 2014. Pengukuran Kualitas untuk

Aplikasi Permainan pada Perangkat Bergerak berdasarkan ISO 9126. , V(2),

pp.83–90.

Pujadi, T. et al., 2010. Aplikasi E-Marketing Pada Pt Buana Jaya Paperindo.

Aplikasi E-Marketing Pada Pt Buana Jaya Paperindo, 2010(Snati).

Sari, T.N., 2016. Analisis kualitas dan pengembangan sistem informasi akademik

berbasis web menggunakan standard iso 9126. , 1(1), pp.1–7.

Sommerville, I., 2011. Ninth Edition,

Wiryawan, M.B., 2011. User Experience (UX) sebagai bagian dari pemikiran

desain dalam pendidikan tinggi desain komunikasi visual. Humaniora, 2(2),

pp.1158–1166.

Yulianto, A., Perhotelan, I. & Pendahuluan, I., 2015. KAJIAN INTERNET

MARKETING SEBAGAI SALAH SATU MEDIA. , VI(1), pp.65–78.