

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, H. A. (2014). Aplikasi Pinjaman Pembayaran Secara Kredit Pada Bank Yudha Bhakti. *Jurnal Computech & Bisnis*, 61-69.
- Ambarukmi, D. (2007). *PelatihanPelatihFutsalLevel1*. Jakarta: KEMEMPORA.
- Borg, W., & Gall, M. (2007). *Educational Research: an Introduction*. New York, United States of America: New York: Logman Inc.
- Dhanta, R. (2009). *Pengantar Ilmu Komputer*. Surabaya: INDAH.
- Emzir. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Harahap, N. S. (2012). *Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung.
- Hermans, V., & Engler, R. (2011). *FUTSAL TECHNIQUE TACTICS TRAINING*. Sport Publishers' Association (WSPA).
- Inayah, A. R. (2013). *Jurnal Aplikasi Pemesanan Menu Di Rumah Makan berbasis Web Service Menggunakan Mobile Android*. Palembang: Universitas Bina Dharma.
- Irawan, A. (2009). *Teknik Dasar Modern Futsal*. Jakarta: Pena Pundi Aksara.
- John D, T. (2008). *MAHIR BERMAIN FUTSAL*. Bandung: PT. Mizan Pustaka.
- Lhaksana, J. (2011). *Taktik dan Strategi Futsal Modern*. Jakarta: Niaga Swadaya.
- Lupescu, I. (2017). *UEFA FUTSAL COACHING MANUAL*.
- M.Pd, D. K. (2014). *Psikologi Olahraga*. Bandung: Rosda.
- Mansur, M. (2009). *Materi Pelatihan Pelatih Fisik Level II*. Jakarta: KEMEMPORA.
- Margono. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan*.
- Mulyatiningsih, E. (2011). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Yogyakarta: Alfabeta.
- Mulyono, M. A. (2014). *Buku Pintar Panduan Futsal*. Jakarta: Laskar Askara.
- Nurhayati, T. K. (2012). *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Jakarta: Eska Media.

- Poerwadarminta. (1991). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*.
- Pramana, H. (2012). *Aplikasi Inventory Berbasis Access 2003*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Pribadi, B. A. (2010). *Model desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Putra, N. (2012). *Reasearch & Development penelitian dan pengembangan*. Jakarta: *Rajawali Pers*.
- Rohayah, Sasmito, & Somantri. (2015). *Aplikasi Steganografi Untuk Penyisipan Pesan*. *Junal Informatika*.
- Sadiman, A. (2014). *Media Pendidikan : pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Setyosari, P. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*.
- Shelly, Cashman, & Verman. (2009). *Discovering Computers*. Jakarta: Salemba Empat.
- Siswanto. (2007). *Kesehatan Mental; Konsep, Cakupan dan Perkembangan*. Yogyakarta.
- Skubala, M., & Burkett, S. (2015). *Developing The Modern Footballer Through*. Bennion Kearny Limited.
- Solissa, J. (2016). *Teori dan Metodologi Latihan Fisik*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sturgess, P. (2017). *TRANING, TECHNIQUE, AND TACTICS FUTSAL*. BLOOMSBURY.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosadakarya.
- Syani, M., & Werstantia, N. (2018). *PERANCANGAN APLIKASI PEMESANAN CATERING*.
- Tegeh, I. M. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Triady, D. (2013). *Bedah Tuntas Fitur Android*. Yogyakarta: Jogja Great! Publisher.
- Triyono, Azam, & Rolliawati. (2012). *Aplikasi Radio Streaming menggunakan Server Icecast2 Berbasis Android*. *Jurnal Monitoring*.
- Wahadyo, A., & Sudarma, S. (2012). *Tip Trik Android untuk Pengguna Tablet & Handphone*. Jakarta: Mediakita.

Widiastuti. (2011). Tes dan Pengukuran Olahraga. *Tes dan Pengukuran Olahraga*, 16.



