

DAFTAR PUSTAKA

- AFC. (2009). *Pedoman Kurikulum dan silabus kursus pelatih lisensi D.* jakarta.
- Batty, E. C. (2008). *sepak bola pertahanan.* bandung: Pionir jaya.
- Daulay, M. S. (2007). *Mengenal Hardware-Software Dan Pengelolaan Instansi Komputer.* Padang: Andi.
- Departemen Pendidikan nasional. (2005). *kamus besar bahasa indonesia.* jakarta: BALAI PUSTAKA.
- Dini, R. (2012). *model pembelajaran langsung dalam pendidikan jasmani dan kesehatan.* Bandung: Alfabeta.
- Echols, John M.; Shadily, Hasan. (1998). *kamus inggris indonesia.* JAKARTA : PT. Gramedia Pustaka Utama .
- H, N. S. (2015). *Android pemograman aplikasi mobile smartphone dan tablet pc berbasis android.* Bandung.
- Harista, Yessy. (2014). Pengaruh Metode Latihan (Drill) terhadap kemampuan menghitung perkalian siswa pada mata pelajaran matematika di SDN setiadarma 04. *jurnal skripsi.*
- Irawan, Andri. (2009). *Teknik Dasar Modern Futsal.* Jakarta: Pena Pundiaksara.
- Kusnanda, Y. (2013). *Skripsi (Perrancangan aplikasi tuntutan shalat).* Bandung: universitas komputer indonesia.
- Lhaksana, J. (2011). *taktik dan strategi futsal modern.* Depok: Be Champion.
- Lhaksana, J. (2011). *Taktik dan Strategi Futsal Modern.* Jakarta: penebar Swadaya Group.
- Lhaksana, J. (2012). *Taktik & strategi Futsal Modern.* Jakarta: Be Champion.
- Lubis, J. (2013). *Panduan Praktis penyusunan program latihan.* Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Margono. (2010). *Metode penelitian pendidikan.* jakarta.
- Murad. (2013). PROTOTIPE SISTEM MONITORING CONTROL PENGEMBANGAN APLIKASI. *Aplikasi IntelligenceWebsite Untuk Penunjang Laporan PAUD Pada Himpaudi Kota Tangerang,* 57.

- Nusa, P. (2011). *Reasearch & Development*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Pamungkas, T. S. (2009). *kamus pintar sepak bola*. jakarta: PT. Trisan Grafika.
- Pramana, H. W. (2012). *Aplikasi Inventory Berbasis Access*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Pramana, H. W. (2012). *Aplikasi Inventory Berbasis Access 2003*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Roger S. Pressman, P. (2012). *Rekayasa Perangkat Lunak (Pendekatan Praktisi Edisi 7*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Rohayah, Sasmito, & Somantri. (2015). Aplikasi Steganografi Untuk Penyisipan Pesan. *Jurnal Informatika*.
- S., R. H. (2009). *Konsep Pemograman dan penerapannya untuk membuat software aplikasi*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Sadiman, A. (2003). *Media pendidikan pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. jakarta: Pustekom Dikbud.
- Scheunemann, T. (2008). *Dasar Sepak Bola Modern*. Malang: DIOMA.
- Setyosari. (2013). *Metode Penelitian pendidikan dan pengembangan* . Jakarta : Kencana Prenadamedia Group.
- Sugiyono. (2009). *metode penelitian pendidikan, pendekatan kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung.
- Sukadiyanto. (2005). *Peranan Latihan Olahraga Terhadap Perkembangan Otak*. Yogyakarta: LPPMP Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sukmadinata. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya.
- Supardi, Y. (2015). *mudah dan cepat membuat Skripsi dengan VB 2012*. jakarta: PT. Elex MEdia Komputindo.
- Suprijono, A. (2016). *Model-Model Pembelajaran Emansipatoris*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Tegeh, I. M. (2014). *model penelitian pengembangan*. Bali: Graha Ilmu.
- Tenang, J. D. (2008). *mahir bermain futsal*. Bandung: Mizan Media Utama.

- Tenang, J. D. (2008). *Mahir Bermain Futsal*. Bandung: Mizan Media Utama.
- Wahab, A. A. (2007). *Metode dan Model-Model Mengajar ilmu Pengetahuan Sosial (IPSI)*. Bandung: Alfabeta CV.
- Wirawan. (2012). *Evaluasi, Model, Standar, aplikasi dan Profesi*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Yudha, Y., & Wijayanto Ardhi. (2017). *Mudah Membuat dan Berbisnis Aplikasi Android dengan Android Studio*. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo.

