

DAFTAR PUSTAKA

Abdul, K. (2005). *Dasar Pemrograman Java 2*. Yogyakarta: Andi.

Al-Quran dan Terjemahan, Al-Hadist dan Terjemahan. 2018. Kementerian Agama Republik Indonesia.

Andri, K. (2004). *Analisa Sistem Informasi*. Yogyakarta : Graha Ilmu.

Andry. (2011). *Android A sampai Z*. Jakarta: PCPLUS.

Anindita, M. P. 19 Januari 2019, *Evaluasi Dan Perancangan Launcher Smartphone Android Untuk Memudahkan Penggunaan Smartphone Bagi Kaum Lansia*. Diakses dari:

<http://repository.unpar.ac.id/bitstream/handle/123456789/960/Cover%20-%20Bab1%20-%206112138sc-p.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Berlian, R. & Heppy, F. (2014). *Hubungan Depresi dengan Kejadian Insomnia pada Lansia di Panti Sosial Tresna Werdha Kasih Sayang Ibu Batusangkar*. Vol. 5 No.1

Budi, A. K. (1999). *Proses Keperawatan Kesehatan Jiwa*. Edisi 1. Jakarta : EGC

Dalkir, K. (2011). *Knowledge Management in Theory and Practice. (2th Edition)*. The MIT Press Cambridge: Massachussetts. London, England.

Damayanti, H. (2015). *Perancangan Aplikasi Social Media Bagi Lansia Berdasarkan Model Desain Partisipatif*. Bandung.

Darmojo, R. B., & Martono, H. H. (2004). *Geriatri (ilmu kesehatan lanjut)*. Edisi ke-3. Jakarta: Balai Penerbit FKUI.

Frymaruwah, E. (2011). 15 Mei 2019, *Definisi Ilmu*.

Diakses dari:

<http://www.akuntanesia.com/2011/03/pentingnya-ilmu-pengetahuanperspektif.html>

- Laugwitz, B., Held, T. & Schrepp, M. (2008). *Construction and Evaluation of User Experience Questionnaire*. Springer-Verlag Berlin Heidelberg, pp. 63-76.
- Maryam, S. (2008). *Mengenal Usia Lanjut dan Perawatannya*. Jakarta : Salemba Medika.
- Moleong, L. J. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : Remaja Rosdakarya Offset.
- Munawar. (2005). *Pemodelan Visual dengan UML*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Nugroho, A. (2004). *Analisis dan Perancangan Informasi dengan Metodologi Berorientasi Objek*. Bandung : Informatika.
- Rauschenberger, M., Schrepp, M., Cota, M.P., Olschner, S. and Thomaschewski, J., 2013. Efficient measurement of the user experience of interactive products. How to use the user experience questionnaire (ueq). example: spanish language version. *International Journal of Artificial Intelligence and Interactive Multimedia*. 2013; 2 (1): 39-45
- Rickyanto, I. (2005). *Dasar Pemrograman Berorientasi Objek dengan Java 2*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Rosa & Shalahuddin, M. (2013). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.
- Saputra, A. (2011). *Trik dan Solusi Jitu Pemrograman PHP*. Jakarta : IKAPI.
- Sommerville, I. (2010). *Software Engineering (Ninth Edition)*. Boston : Pearson Education, inc.
- Unila, Digilib, 22 Januari 2019, *Bab 2 Tinjauan Pustaka*. Diakses dari: <http://digilib.unila.ac.id/14588/2/BAB%20II.pdf>
- Wardana, C. F. (2013). *Tersenyum Sebelum Pensiun & Tertawa Setelah Pensiun*. Jakarta: PT. Alex Media Komputindo.