

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Darmawan, Deni and Nur, Fauzi, Kunkun. “Pengertian Analisa Perancangan Sistem Informasi,” *Sist. Inf. Manaj.* . Bandung PT Remaja Rosdakarya., 2013.
- [2] Rizky, Soetam. “Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak,” in *PT.Prestasi Pustakaraya*, Jakarta, 2011.
- [3] Sembiring, Sandro. “Perancangan Aplikasi Steganografi Untuk Menyisipkan Pesan Teks Pada Gambar Dengan Metode End of File,” *Pelita Inform. Budi Darma*, vol. IV, no. Agustus, pp. 45–51, 2013.
- [4] Abdurahman Hasan and Ririh, Riswaya, Asep. “Aplikasi Pinjaman Pembayaran Secara Kredit Pada Bank Yudha BHakti,” *Apl. Pinjaman Pembayaran Secara Kredit Pada Bank Yudha BHakti*, vol. 8, no. 2, pp. 61–69, 2014, [Online]. Available: <http://jurnal.stmik-mi.ac.id/index.php/jcb/article/view/114/138>.
- [5] Safaat, Nazruddin H. *Android : Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android (Edisi Revisi)*. 2012.
- [6] Azir, Nur. “Perancangan aplikasi enkripsi dekripsi menggunakan metode caesar chiper dan operasi xor,” vol. 2, no. 1, pp. 72–80, 2018.
- [7] Umar, Nur, Afiat, Suryan, Ahmad, and Nindito, Prasetyo Hanung. “Aplikasi Pembelajaran Dan Pengenalan Budaya Indonesia Berbasis Multimedia,” *e-Proceeding Appl. Sci.*, vol. 1, no. 3, pp. 1699–1726, 2015, [Online]. Available: https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/pustaka/files/104280/jurnal_eproc/aplikasi-pembelajaran-dan-pengenalan-budaya-indonesia-berbasis-multimedistudi-kasus-kelas-iii-sd-islam-athirah.pdf.
- [8] Kango, Andries. “Media dan Perubahan Sosial Budaya,” *Farabi J. Ushuluddin Islam. Thought*, vol. 12, pp. 20–34, 2015, [Online]. Available: <http://journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/fa>.
- [9] Devianty, Rina. “Bahasa Sebagai Cermin Kebudayaan,” *J. Tarb.*, vol. 24, no. 2, pp. 226–245, 2017.
- [10] Wikipedia bahasa Indonesia, “Jawa Tengah,” <https://id.wikipedia.org/>, 2020. https://id.wikipedia.org/wiki/Jawa_Tengah (accessed Nov. 26, 2020).
- [11] Zamroni, Juhara, P. “Panduan Lengkap Pemrograman Android,” in *Panduan Lengkap Pemrograman Android*, Yogyakarta: Andi, 2016.
- [12] Supardi, Yuniar. “Koleksi Program Tugas Akhir Dan Skripsi Dengan FoxPro 9,” *Pt. Elex Media Gramedia*, 2017.

- [13] Yuniar, Yuniar. *Semua Bisa Menjadi Programmer Android Basic : Mengenal Java dan Android*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2011.
- [14] Sherief, Shalbino. "Buku Pintar Gadget Android," Jakarta: KunciKom.
- [15] Afriantary, Puspa Putri, Dewi. "Rancang Bangun Media Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android," *Technol. J. Ilm.*, vol. 10, no. 3, p. 156, 2019, doi: 10.31602/tji.v10i3.2230.
- [16] Wira, Dede, Putra, Trise and Andriani, Rahmad "Unified Modelling Language (UML) dalam Perancangan Sistem Informasi Permohonan Pembayaran Restitusi SPPD," vol. 7, no. 1, 2019.
- [17] Heriyanto, Yunahar. "Perancangan Sistem Informasi Rental Mobil Berbasis Web Pada PT.APM Rent Car," *J. Intra-Tech*, vol. 2, no. 2, pp. 64–77, 2018.
- [18] Rosa, Ariani, Sukamto and Shalahudin, Muhammad. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung, 2014.
- [19] Rosa, Ariani, Sukamto and Shalahudin Muhammad. *Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek)*. Bandung: Bandung: Modula, 2011.
- [20] Triandini, Evi and Gede, Suardika, I. *Step by step desain proyek menggunakan UML*. Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2012.
- [21] Dennis, Alan, Haley, Wixom, Barbara and Tegarden, David. *System Analysis and Design: An object-oriented approach with UML*, vol. 53, no. 9. 2015.
- [22] Nasril and Adri, Yanto, Saputra. "Rancang bangun sistem informasi ujian online," *J. Lentera Ict*, vol. 3, no. 1, pp. 47–53, 2016, [Online]. Available: <https://plj.ac.id/ojs/index.php/jRICT/article/viewFile/24/14>.
- [23] Rachmawati, Anisa, Laila, Nugraha, Arif and Awaluddin, Muhammad. "Desain Aplikasi Mobile Informasi Pemetaan Jalur Batik Solo Trans Berbasis Android Menggunakan Location Based Service," *J. Geod. Undip*, vol. 6, no. 2, pp. 46–55, 2017.
- [24] Satyaputra Alfa and Aritonang E. M. *Beginning Android Programming with ADT Bundle : Panduan Lengkap untuk Pemula Menjadi Android Programmer*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2014.
- [25] Gede, Aditya, I, Wicaksana, Ketut, Resika. Artha, I. and . Made, Agus, Wirawan, I. "Pengembangan Game Banten Berbasis Android," *Kumpul. Artik. Mhs. Pendidik. Tek. Inform.*, vol. 6, no. 1, p. 142, 2017, doi: 10.23887/karmapati.v6i1.9406.
- [26] Taryono, Tantan, Purwanto, Adnan and Wahyuningrum, Tenia. "Aplikasi Peta ATM Dengan Menggunakan Aplikasi GPS Pada Handphone Android," *J. INFOTEL - Inform. Telekomun. Elektron.*, vol. 5, no. 1, p. 10, 2013, doi: 10.20895/infotel.v5i1.109.

- [27] Romince, Sidabutar, Anna “Kebudayaan Daerah Di Indonesia Menggunakan Macromedia Flash Dengan Metode Computer Based Instruction (Studi Kasus : Sd Swasta Singosari),” *Inf. dan Teknol. Ilm.*, vol. 4, pp. 38–45, 2014.
- [28] Hozeng, Suryadi and Syam, Asrul. “Aplikasi Pengenalan Kebudayaan Khas Toraja (UKIRAN) Berbasis Android,” *Semnasteknomedia*, vol. 5, no. 1, pp. 55–60, 2017.
- [29] Yulkurniawan, Victorio, Nasution. Kukul, Adisusilo, Anang. “Pengenalan Budaya Indonesia Melalui Permainan Berbasis Android,” *Smatika*, vol. 4, no. 1, 2015, [Online]. Available: <http://jurnal.stiki.ac.id/index.php/smatika/article/view/63>.
- [30] Kusnianty, Dewi, Saputra, Pangondian, Sitanggung, Nicky.” *Apl. EDUKASI BUDAYA TOBA SAMOSIR Berbas. ANDROID Harni*, vol. 9, no. 1, pp. 9–18, 2016.
- [31] Dharmawan Alexander and Arizonia. Ismail, Harries. “Aplikasi Pengenalan Budaya Indonesia Pada Sekolah Dasar Kristen 3 Yski Berbasis Android,” *Komputaki*, vol. 1, no. 1, pp. 157–169, 2015, [Online]. Available: <http://www.unaki.ac.id/ejournal/index.php/komputaki/article/view/147/159>.
- [32] Mahdiyah, Evfi, Fatayat and Asprindo. “Aplikasi Multimedia Pengenalan Seni Budaya Provinsi Riau Menggunakan Adobe Flash,” *Riau J. Comput. Sci.*, vol. Vol.3 No.1, no. 1, pp. 63–70, 2017.
- [33] Ariani, Muhammad Sukamto, Rosa and Shalahuddin, *Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung: Informatika Bandung, 2013.

