

DAFTAR PUSTAKA

- Adi Nugroho, 2010, *Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek Dengan Metode USDP (Unified Software Development Process)*, Yogyakarta : ev, AND OFFSET (Penerbit Andi).
- Alexander D., dan Harries A, 2015, *Aplikasi Pengenalan Budaya Indonesia Pada Sekolah Dasar Kristen Yski Berbasis Android*, Vol. 1, No. hlm 157-169
- Ali Z., 2008, *36 Menit Belajar Komputer PHP Dan MYSQL*, Jakarta : PT. Elex Komputindo
- Anang K. A. dan Beny Y. V. N., 2014, *Pengenalan Kebudayaan Indonesia Melalui Permainan Berbasis Android*, Sematika Jurnal Vol. 4, edisi. 1 hlm 1-13
- Anhar, 2010, *Panduan Menguasai PHP & MYSQL Secara Otodidak*, Jakarta : Mediakita.
- Anna R. S., 2014, *Perancangan Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Kebudayaan Daerah Di Indonesia Menggunakan Macromedia Flash Dengan Metode Computer Based Instruction (Studi Kasus : Sd Swasta Singosari)*, Vol. 4, No 1, hlm 38-45
- Dandan & Krendi, 2015, *Membuat CMS Multifitur*, Jakarta : PT. Elex Media Komputido.
- Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Palembang, 2016. <http://www.palembang.go.id/37/sejarah-kota-palembang>, Palembang. Diakses tanggal 23 November 2017
- Evfi M., Fatayat, dkk., 2017, *Aplikasi Multimedia Pengenalan Seni Budaya Provinsi Riau Menggunakan Adobe Flash*, Riau Journal Of Computer Science Vol.3 No.1, hlm 63-70
- Faizal, Fitroh D., dkk., 2014, <http://www.insinyoer.com/komponen-aplikasi-android>, Diakses tanggal 23 November 2017
- Harni K., Nicky S. P. S., 2016, *Aplikasi Edukasi Budaya Toba Samosir Berbasis Android*, Jurnal Teknik Informatika, Vol. 9 No. 1, hlm 9-18
- Hasan A., dan Asep R. R., 2014, *Aplikasi Pinjaman Pembayaran Secara Kredit*, Vol. 8, No. 2, hlm 61-69.

- I Cenik A, dan Hendro L, 2016, *Sistem Informasi Akuntansi*, Jakarta : Mitra Wacana Media
- Kustrini., & Andri Koniyo., 2007, *Visual Basic Microsoft & SQL Server*, Yogyakarta : CV.Andi Offset.
- Lamhot Sitorus, 2015, *Algoritma dan Pemrograman*, Yogyakarta : ANDI.
- M. Naufal Z. B., 2008, *Mengenal Budaya Nusantara*, Bandung : Usaha Jaya Pratama
- Nazruddin S., 2012, *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*, Bandung : Informatika Bandung.
- Nur A. U., Ahmad S, dkk., 2015, *Aplikasi Pembelajaran dan Pengenalan Kebudayaan Indonesia Berbasis Multimedia*, Vol.1, No.3, hlm 1699-1726
- Prabowo Pudjo Widodo., & Hertawati., 2011, *Menggunakan UML*, Bandung : Informasi Bandung.
- Roger S.Pressman., 2010, *Rekayasa Perangkat Lunak*, Yogyakarta : Andi.
- Rosa A.S., dan M.Shalahuddin., 2011, *Modul Pembelajaran Pemrograman Berorientasi Objek*, Bandung : Modula.
- Rosa A.S., dan M.Shalahuddin., 2010, *Modul Pembelajaran Pemrograman Berorientasi Objek*, Bandung : Modula.
- Rosa A.S., dan M.Shalahuddin., 2012, *Modul Pembelajaran Pemrograman Berorientasi Objek*, Bandung : Modula.
- Sholiq, 2010, *Analisis dan Perancangan Berorientasi Obyek*, Bandung : CV.Muara Indah.
- Soetam Rizky, 2011, *Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak*, Jakarta : PT.Prestasi Pustakaraya.
- Suryadi H, dan Asrul S., 2017, *Aplikasi Pengenalan Kebudayaan Khas Toraja (Ukiran) Berbasis Android*, Jurnal Teknik Informatika, ISSN : 2302-3805
- Yuniar Supardi, 2017, *Koleksi Program Tugas Akhir Dan Skripsi Dengan Android*, Jakarta : PT.Elex Media Komputindo.
- Yogi Wicaksono, 2008, *Membangun Bisnis Online Dengan Mambo*, Jakarta : PT.Elex Media Komputindo.

Zamrony P Juanda, 2016, *Panduan Lengkap Pemrograman Android*, Yogyakarta :
ev, AND OFFSET (Penerbit Andi).