

DAFTAR PUSTAKA

- Ani Solihat, M. A. (2016). ANALISA MINAT WISATA MUSEUM KOTA. *Jurnal Pariwisata*, 73-81.
- Bassil, Y. (2012). A SIMULATION MODEL FOR THE WATERFALL SOFTWARE DEVELOPMENT LIFE CYCLE . *International Journal of Engineering & Technology (iJET)*, 5.
- Defni, & Rahmayun, I. (2014). ENKRIPSI SMS (SHORT MESSAGE SERVICE) PADA TELEPON SELULAR BERBASIS ANDROID DENGAN METODE RC6 . *Jurnal Momentum*, 63-73.
- Evitarina, N. (2015). RANCANG BANGUN APLIKASI PEMESANAN BARANG BERBASIS ANDROID PADA MINI MARKET FARAS PANGKALPINANG. *Jurnal Teknik Informatika STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG* , 1-6.
- Harianto, Putra, A. B., & Safriadi, N. (2015). RANCANG BANGUN APLIKASI VIRTUAL TOUR MUSEUM PROVINSI KALIMANTAN BARAT UNTUK EDUKASI SEJARAH. *Jurnal Universitas Tanjungpura*, 1-6.
- Hasan, H. (2016). Museum Bagi Pendidikan Sejarah Nasional. *Jurnal Universitas Pendidikan Indonesia*, 1-11.
- Irdana, N. (2018). KONSEP PENATAAN KOLEKSI MUSEUM. *Diplomatika*, 132-147.
- Kusniyati, H., Sitanggang, & Pangondian, N. S. (2016). APLIKASI EDUKASI BUDAYA TOBA SAMOSIR BERBASIS ANDROID. *JURNAL TEKNIK INFORMATIKA*, 9-18.
- Luffi Aditya Sandy, R. J. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Chat pada Platform Android dengan Media Input berupa Canvas dan Shareable Canvas untuk Bekerja Dalam Satu Canvas secara Online. *JURNAL TEKNIK ITS*, 454-457.
- Mukherjee, M. (2016). OBJECT-ORIENTED ANALYSIS AND DESIGN. *International Journal of Advanced*, 18 - 24.
- Murtiwijaya, & Lauren, G. (2013). RANCANG BANGUN APLIKASI PEMBELAJARAN BUDAYA BERBASIS ANDROID. *Jurnal Ilmiah KOMPUTASI*, 1-10.
- Radityatama, R. (2016). MODEL ARSITEKTUR CLIENT SERVER. *Jurusan Sistem Informasi*, Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informatika, Universitas Gunadarma.
- Rio Ramadhan, A. A. (2017). FENOMENA SELFIE (BERFOTO SENDIRI) DI AKUN MEDIA SOSIAL PATH SEBAGAI BENTUK EKSPRESI DIRI. *Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*, 63-73.
- Suraya, & Sholeh, M. (2015). E-MUSEUM Sebagai Media Memperkenalkan Cagar Budaya DI Kalangan Masyarakat. *JURNAL JARLIT VOL. 11*, 24-32.