

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Alanus Raro Rega. 2017. Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Kebudayaan Kabupaten Ende Berbasis Android. Malang: Teknik Informatika , Institut Teknologi Nasional Malang.
- [2] Annah, Kurniaty, Wahyu Ramadhan. 2017. Sistem Informasi Geografis Tempat Wisata Berbasis Mobile Di Kabupaten Maros Sulawesi Selatan . Makasar: STMIK Dipanegara Makassar.
- [3] Indarto, 2013. Sistem Informasi Geografis, Penerbit Graha Ilmi, Yogyakarta.
- [4] Jubilee Enterprise, 2018. HTML, PHP, dan MySQL Untuk Pemula, Penerbit PT Elex Media Komputindo, Yogyakarta.
- [5] Naely Farkhatin, Thomas Afrizal, Arif Ubaidillah. 2018. Sistem Pembelajaran Budaya Sumatera Utara Berbasis Android Development Tools. Jakarta: Informatika Universitas Indraprasta PGRI.
- [6] Nadia Firly. 2018. Create Your Own Android Application. Penerbit PT Elex Media Komputindo, Bogor.
- [7] Novita Mujiyati, Sumiyatun. 2016. Kontruksi Pembelajaran Sejarah Melalui Problem Based Learning (PBL). Metro : Universitas Muhammadiyah Metro.
- [8] Rosa A.S M. Shalahuddin. 2016. Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek. Penerbit Informatika, Bandung.
- [9] Tata Sutabri. 2014. Analisis Sistem Informasi. Penerbit Andi, Yogyakarta.
- [10] TM Zaini , Ossy Dwi Endah. 2014. Promosi Objek Wisata Unggulan Lampung

Melalui Media “MagicBook” Berteknologi Augmented Reality. Lampung:

Sistem

Informasi , Ibi Darmajaya.