

## DAFTAR PUSTAKA

- A . S, R. & Shalahuddin, M., 2011. *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek)*. Bandung: Modula.
- Dennis, A., Wixom , B. H. & Tegarden, D., 2007. *Systems Analysis and Design with UML*. 3 penyunt. United States of America: John Wiley & Sons, Inc.
- Fatta, H. A., 2007. *Analisis & Perancangan Sistem Informasi*. Yogyakarta: ANDI.
- Firly, N., 2018. *Create Your Own Android Application*. 1 penyunt. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Firmansyah, D., 2016. *Bentuk Dan Struktur Penyajian Musik Kulintang Pada Proses Arak-Arakan Dalam Adat Pernikahan Suku Komering Di Oku Timur*. *BESAUNG*, 1(2), pp. 36-41.
- Gulo, P. & Harianja, A. P., 2017. *Perancangan Media Informasi Pengenalan Kebudayaan Dan Pariwisata Nias Selatan Berbasis Web*. *MEANS (Media Informasi Analisa dan Sistem)*, 2(2), pp. 84-89.
- Hozeng , S. & Syam , A., 2017. *Aplikasi Pengenalan Kebudayaan Khas Toraja ( Ukiran ) Berbasis Android*. *Stmik Amikom* , pp. 55-60.
- Koentjaraningrat, 2019. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Aksara Baru.
- Mahdiyah , E., F. & A., 2017. *Aplikasi Multimedia Pengenalan Seni Budaya Provinsi Riau Menggunakan Adobe Flash*. *Riau Journal Of Computer Science*, 3(1), pp. 63-70.
- Misyuraidah, 2017. *Gelar Adat dalam Upacara Perkawinan Adat Masyarakat Komering*. *Intizar*, 23(2), pp. 241-260.
- Nurhidayat, M., 2018. *Jurus Rahasia Mengusai Pemrograman Android*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Pressman, R. S., 2010. *Rekayasa Perangkat Lunak*. 7 penyunt. Yogyakarta: ANDI.
- Puspasari, S., Novita, D. & Ramadhan, M. D., 2015. *Rancang Bangun Aplikasi Berbasis Web untuk Inventarisasi Benda Seni Budaya Palembang*. *Jatisi*, 2(1), pp. 41-55.
- Sanjayaa, D. P. A., Purnawana, I. K. A. & Rusjyanthia, N. K. . D., 2016. *Pengenalan Tradisi Budaya Bali melalui Aplikasi Game Explore Bali Berbasis Android*. *LONTAR KOMPUTER* , 7(3), pp. 162-173.

- Selatan, D. P. d. K. O., 2018. *Pokok Pikiran Kebudayaan Daerah (PPKD) Kabupaten Ogan Komering Ulu Selatan*. pp. 1-7.
- Tarigan, Y., J., Napitupulu, J. & Simamora, R. J., 2018. *Aplikasi Pengenalan Budaya Batak Karo Berbasis Multimedia*. *METHOMIKA*, 2(2), pp. 148-151.
- Umam , M. C., Wardhani, I. P. & Widayati, S., 2015 . *Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Budaya Jepang Berbasis Web*. *KOMPUTASI*, 14(1), pp. 65-73.
- Waty, S. L. & J., 2016. *Implementasi Aplikasi Pengenalan Budaya Indonesia Berbasis Android*. *Teknologi Informasi*, 2(3), pp. 137-141.
- Wibowo, 2016. *Budaya Organisasi: Sebuah Kebutuhan untuk Meningkatkan Kinerja Jangka Panjang*. Jakarta: Rajawali Pers.