

DAFTAR PUSTAKA

- Afrianto, Teguh. 2011. *Membuat Interface Aplikasi Android Lebih Keren dengan LWUIT*, Andi, Yogyakarta.
- Kristiani, Dian. 2014. *Ensiklopedia Negeriku Rumah Adat*. Jakarta: Bhuana Ilmu Populer.
- Nurul., 2014. Pengembangan Aplikasi Pengenalan Huruf, Angka dan Warna Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android. *Jurnal Algoritma*, Sekolah Tinggi Teknologi Garut, Jawa Barat.
- Putri, 2016. Perancangan Aplikasi Multimedia untuk Pembelajaran Anatomi Tubuh Manusia untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*. Universitas Diponegoro, Semarang.
- Santoso, Muji., 2014. Aplikasi Pembelajaran Interaktif Matematika untuk Taman Kanak-Kanak Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma*. Sekolah Tinggi Manajemen Informatika AKAKOM, Yogyakarta.
- Munawar. (2005), *Pemodelan Visual dengan UML*, Graha Ilmu, Yogyakarta
- Tjahjono, Gunawan. 2002. *Indonesian Heritage: Arsitektur*. Jakarta: Buku Antar Bangsa.
- Pramadewi, P.M.M., Kesiman, M.W.A., 2013, Pengembangan Aplikasi Text to Speech untuk Bahasa Bali, *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Bali.