

## DAFTAR PUSTAKA

Bahar, Yudi N. (2016). *Jurnal Ilmiah. Aplikasi Teknologi Virtual Reality bagi*

*Pelestarian Bangunan Arsitektur. Vol. 13 No. 2*

Binanto, I. (2016). *Multimedia Digital Dasar Teori dan. Yogyakarta: Andi.*

Chafid Fandeli (2017) *Dasar Dasar Manajemen Kepariwisata Alam*

Yogyakarta

Efraim, T. (2017). *Electronic commerce 2012 A managerial and social network prespective. Global Edition: Pearson.*

Hardati, P. (2015). *Pendidikan Konservasi. Semarang: Magnum.*

<https://www.creativelive.com/courses/adobe-photoshop-cc-ben-willmore/> diakses tanggal 23 November 2018.

<https://www.creativelive.com/courses/adobe-after-effects-cc-jeff-foster/> diakses tanggal 23 November 2018.

Kasman, A. D. (2016). *Kolaborasi Dahsyat Android dengan PHP & MYSQL.*

Yogyakarta: Lokamedia.

Koentjaraningrat (2016) *Manusia Dan Kebudayaan di Indonesia*

Miller, R. (2018). *Profesional Android Application Development. Canada: Wiley*

Publishing.

Murya, Yosef. (2017). *Android Black Box*. Jasakom.

Nazruddin, H. S. (2017). *Pemograman Aplikasi Mobile*. Bandung: Informatika.

Oemar Hamalik . (2015) *Kurikulum dan Pembelajaran*

Rosa, A., & Shalahudin. (2016). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung: Bandung Informatika.

S, Rosa A. dan M. Shalahuddin. (2016) . *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung : Informatika.

