

DAFTAR PUSTAKA

- Android Developer Fundamentals, 2017, *activity lifecycle*, <https://developer.android.com/guide/components/activities/activity-lifecycle/>, diakses pada tanggal 4 Juni 2020.
- Booch, G., 2005. *Object Oriented Analysis and Design with Application 2nd Edition*. United States of America.
- Cooksey, B., 2014, An Introduction to APIs, Zapier.
- Fox, A., 2019, *The Anatomy of a QR Code: How QR Codes Work*, <https://www.maketecheasier.com/how-qr-codes-work/>, diakses pada tanggal 4 Juni 2020.
- Google Cloud, Why Google Cloud, <https://cloud.google.com/why-google-cloud/>, diakses pada tanggal 4 Juni 2020.
- Henderi, 2008, Konsep dan Implementasinya Pada Pemodelan Sistem Berorientasi Objek dan Visual, STMIK Raharja, Tangerang.
- Herlawati, dan Widodo, 2011, Menggunakan UML, Informatika, Bandung.
- Imamudin, A. dan Permana, S., 2018, Menjadi Android Developer Expert, PT.Presentologics, Bandung.
- Kadir, A., 2003, Pengenalan Sistem Informasi, Yogyakarta.
- NIKMA., 2011, Aplikasi Panduan Wisata pada Travel Agency bagi Backpacker, *Skripsi*, Sistem Informasi, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
- Nugroho, A., 2009. *Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML & Java*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Ramdhon, A.N., 2014, Aplikasi pemandu wisata Kebun Binatang Bandung berbasis Android. *Skripsi*, Teknik Informatika, Fakultas Teknik Dan Ilmu Komputer Universitas Komputer Indonesia
- RISTEKDIKTI, 2016, Pendidikan Kewarganegaraan, Indonesia, CETAKAN I.
- Simarmata, J., 2010, *Rekayasa Perangkat Lunak*, Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Sukanto, R.A., dan Shalahudin, M., 2014, *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek*, Informatika Bandung, Bandung.
- Training Team, Google Developer, 2016, Activity Lifecycle And Managing Stat, <https://google-developer-training.github.io/android-developer-fundamentals-course-concepts/>, diakses pada tanggal 3 Juni 2020.
- Widodo, P. (2011). *Pemodelan sistem berorientasi obyek dengan uml*. Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Wijayanto, A.A. & Nurhadiono, A.A., S.Si M.Kom., 2015, Aplikasi Mobile Lokasi Objek Wisata Kota Dan Kabupaten Tegal Berbasis Android, *Penelitian*, Teknik Informatika, Universitas Dian Nuswantoro Semarang.



World Federation of Tourist Guide Associations, 2012, *What is a Tourist Guide?*, <http://wftga.org/tourist-guiding/what-tourist-guide>, diakses pada tanggal 4 Juni 2020.

Yusaindera, 2017, Pengertian API, <http://www.yusaindera.com/2017/03/pengertian-application-programming.html>, diakses pada tanggal 4 Juni 2020.