

DAFTAR PUSTAKA

- Atmoko, D., A. Dahlan. 2014. "Implementasi Konkrit Pramuka Pandega". *Pramuka Universitas Muhammadiyah Malang*.
http://pramuka.umm.ac.id/page/id-file_home_39071607.pdf. [10 April 2015]
- Bell, joko. 2014. "Fungsi dan Pengertian UML".
https://www.academia.edu/4887559/Fungsi_Dan_Pengertian_UML. [20 April 2015]
- Christine. 2014. "Mengenal Use Case Diagram".
http://www.academia.edu/5295802/mengenal_use_case_diagram. [22 April 2015]
- Fathur Mas, 2016, "Tutorial Belajar Android Studio Indonesia". *Okedroid.com Android & Technology*. <http://www.okedroid.com/p/belajar-android.html>. [10 Juli 2016]
- Hakim, L., W. 2015. "Prototyping Model". *Pengertian Prototype*.
<http://www.scribd.com/doc/58298607/Pengertian-Prototype>. [25 Me 2015]
- Jatmiko, H.B. 2013. "Aplikasi Panduan Pramuka Berbasis Android".
http://repository.amikom.ac.id/files/Publikasi_09.11.2720.pdf. [22 april 2015]
- Jadibaru 2015, "Pengenalan *Android Studio*". *Jadi Baru Inovasi Terbaru*.
<http://www.jadibaru.com/android/pengenalan-android-studio-2/>. [11 Februari]
- Widodo, J. 2014. "Jokowi dan Arti Revolusi Mental".
<http://nasional.kompas.com/read/2014/10/17/22373441/Jokowi.dan.Arti.Revolusi.Mental>. [10 April 2015]
- Wulaningrum, R., T. 2012. "Pembuatan Game Tebak Lagu "Reisakura" Menggunakan Metode Adobe Flash".
http://repository.amikom.ac.id/files/Naskah_publicasi_08.12.3388.pdf . [22 April 2015]