

Daftar Pustaka

- [1] Zeng Ho. (2013). Definisi Museum. Tersedia : <http://chengho3.blogspot.co.id/2013/09/definisi-museum.html>. Diakses 15 Juni 2016.
- [2] Aprillia Nurohmah. (2015). Anak Muda Nggak Minat ke Museum, Kalau pun Berkunjung Cuma Buat Selfie. Tersedia : <http://www.brilio.net/news/-anak-muda-nggak-minat-ke-museum-kalaupun-berkunjung-cuma-buat-selfie-151009h.html>. Diakses 25 November 2015.
- [3] Direktorat Jenderal Kebudayaan. (2014). Undang-Undang No.11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya. Tersedia : <http://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpcbgorontalo/2014/06/05/undang-undang-no-11-tahun-2010-tentang-cagar-budaya-pdf/>. Diakses 5 April 2016.
- [4] Roby Ardiwidjaja. (2016). Perspektif Masyarakat Terhadap Museum. Tersedia : www.academia.edu/4877338/Perspektif_Masyarakat_Terhadap_Museum. Diakses 5 April 2016.
- [5] Safaat H, Nazruddin. 2011. *Android Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet Berbasis Android*. Bandung: Informatika.
- [6] IT-Jurnal. (2015). Pengertian Virtual Reality. Tersedia : <http://www.it-jurnal.com/2015/06/pengertian-virtual-reality.html>. Diakses 5 April 2016.
- [7] Museum Indonesia. (2009). Museum Negeri Provinsi Sumatera Utara. Tersedia : http://www.museumindonesia.com/museum/33/1/museum_negeri_provinsi_sumatera_utara_medan. Diakses 19 April 2016.
- [8] Kekunaan. (2014). Museum Negeri Sumatera Utara. Tersedia : <http://kekunaan.blogspot.co.id/2014/03/museum-negeri-provinsi-sumatera-utara.html>. Diakses 16 Juni 2016.
- [9] Jelajah. (2014). 101 Pengertian Use Case Diagram dan Deskripsinya. Tersedia : <http://www.jelajahinternet.com/2014/10/pengertian-use-case-diagram-deskripsi.html>. Diakses 17 Juni 2016.
- [10] Uni Fatimah. (2014). UML : Activity Diagram. Tersedia : <http://fatimahumi.blogspot.co.id/2014/03/uml-activity-diagram.html>. Diakses 17 Juni 2016.
- [11] Deagestano Hendika S. & Sri Sucyta Dewi. (2011). Pengertian Diagram Use Case. Tersedia : http://deagestano.blogspot.co.id/2011/03/pengertian-sequence-diagram_08.html. Diakses 17 Juni 2016.