DAFTAR PUSTAKA

[1] Nugroho, Adi.” Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek dengan Metode USDP” .Yogyakarta. Andi.2010.

[2]”Web Dinas Parawisata dan Kebudayaan Provinsi Jawa Barat”[online],2015, Available : http://www.disparbud.jabarprov.go.id/.

[3]”Aplikasi – Wikipedia Bahasa Indonesia”, [online] 2015, Avaiblable :http://id.wikipedia.org/wiki/Aplikasi.

[4] Firmansyah, Aditya. “Situs Jejaring Sosial Menggunakan Elgg”. Makalah tidak diterbitkan. Sekolah Teknik Elektro dan Informatika. ITB. Bandung. 2010..

[5] Al Fatta, Hanif. “Analisis & Perancangan Sistem Informasi”.Yogyakarta :Andi.2007.

[6] Wahyono,Teguh. *Sistem*. PPTI UKSW. 2004.

[7] Azhar Susanto. “Sistem Informasi Akuntansi”. Jakarta: Gramedia. 2008.

[8] “Aplikasi – Wikipedia Bahasa Indonesia”,[online] 2015, Available : http://id.wikipedia.org/wiki/Peta.

[9]“What is Gamification | Gamification Wiki ”,[online] 2015 , Available : https://badgeville.com/wiki/Gamification.

[10]Supiardi, Yuniar.”Semua Bisa Menjadi Programer Java Basic Programing”,Jakarta : PT Elex Media Komputindo.2010.

[11] Kadir, Abdul.”Dasar Pemrograan Web Dinamis Menggunakan PHP”. Yogyakarta : Andi. 2008.

[12]“CSS Introduction ” [online] 2015, Available :

http://www.w3schools.com/css/css_intro.asp.

[13] Sugiri, Kurniawan, Budi. ”Desain Web Menggunakan HTML dan CSS”. Yogyakarta : Andi. 2007 .