DAFTAR PUSTAKA

1. Mark L. Murphy. 2009. Beginning Android. Apress, New York.
2. Mehdi Khosrow-Pour. 2006. Encyclopedia of E-Commerce, E-Government, and Mobile Commerce. Idea Group Reference. 2006, London.
3. Lars Mathiassen. 2000. Object Oriented Analysis and Design. Makro Publishing, Denmark.
4. Timothy Lethbridge dan Robert Laganiere. 2002. Object Oriented Software Engineering: Pratical Software Development Using UML and Java. Mc Graw Hill-Education, UK.
5. K. Barclay dan J. Savage. 2004. Object Oriented Design With UML and JAVA. Elsevier Butterworth-Heinemann, London.
6. Nazruddin Safaat H. 2011. Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android. INFORMATIKA, Bandung
7. Stephanus Hermawan S. 2011. Mudah Membuat Aplikasi Android. ANDI, Yogyakarta.
8. Mulyadi. 2010. Membuat Aplikasi Untuk Android. Multimedia Center Publishing, Yogyakarta.
9. Adi Nugroho. 2009. Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML dan Java. ANDI, Yogyakarta.
10. Adi Nugroho. 2010. Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek dengan Metode USDP (Unfied Software Development Process). ANDI, Yogyakarta.

11. Prabowo Pudjo Widodo & Herlawati. 2011. Menggunakan UML. INFORMATIKA, Bandung.
12. Munawar. 2005. Pemodelan visual dengan UML. Graha Ilmu, Jakarta.
13. Benny Hermawan. 2004. Menguasai JAVA 2 & Object Oriented Programming. ANDI, Yogyakarta.
14. http://www.mindtree.com/cms-images/mobile_commerce_large.jpg, (diakses 8 November 2011)
15. http://www.omg.org (diakses 12 Desember 2011)

    http://www.agilemodeling.com/artifacts/ (diakses 29 Januari 2012)