

DAFTAR PUSTAKA

- Adhika Novandya, A. K. (2012). APLIKASI PENGENALAN BUDAYA DARI 33 PROVINSI DI INDONESIA BERBASIS ANDROID. *APLIKASI PENGENALAN BUDAYA DARI 33 PROVINSI DI INDONESIA BERBASIS ANDROID* .
- Benni Pane, X. N. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Ragam Budaya Indonesia. *Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Ragam Budaya Indonesia*, Vol 12, No.1.
- Budi Permana, E. W. (2018). Aplikasi Ensiklopedia Pakaian Adat Dunia Berbasis . *Aplikasi Ensiklopedia Pakaian Adat Dunia Berbasis* .
- Candra Agustina, T. W. (2015). Aplikasi Game Pendidikan Berbasis Android Untuk Memperkenalkan Pakaian Adat Indonesia. *Indonesian Journal on Software Engineering*, Volume 1 No 1.
- Edutorial*. (n.d.). Retrieved from www.Edutorial.com:
<https://www.edutorial.id/perbedaan-antara-westernisasi-dan-globalisasi/#:~:text=Berdasarkan%20pemaparan%20di%20atas%2C%20dapat%20disimpulkan%20bahwa%20perbedaan,dari%20kata%20western%20yang%20berarti%20barat.%20More%20items>
- Hendra Gunawan, Y. S. (2020). Rancang Bangun Media Pembelajaran Pengenalan Ragam Budaya Indonesia. *Rancang Bangun Media Pembelajaran Pengenalan Ragam Budaya Indonesia*, 82-90.
- KBBI. (n.d.). Retrieved from KBBI: <https://kbbi.lektur.id/pakaian-adat>
- KBBI. (2020, Februari 17). *ZonaReferensi.com*. Retrieved from ZonaReferensi.com:
<https://www.zonareferensi.com/pengertian-kebudayaan/#:~:text=Arti%20kebudayaan%20menurut%20KBBI%20%28Kamu%20Besar%20Bahasa%20Indonesia%29,serta%20pengalamannya%20dan%20yang%20menjadi%20pedoman%20tingkah%20laknya>.
- Melda Lestari, S. R. (2021). RANCANG BANGUN SISTEM PENJUALAN DENGAN METODE PROTOTYPE BERBASIS WEB (STUDI KASUS : TOKO BUNDA LAXANA). *RANCANG BANGUN SISTEM PENJUALAN DENGAN METODE PROTOTYPE BERBASIS WEB (STUDI KASUS : TOKO BUNDA LAXANA)*.
- Ogedebe. (2012). Retrieved from
<https://www.bing.com/ck/a?!&p=1bfd0d4b4e438400JmltdHM9MTY5MDY3NTIwMCZpZ3VpZD0wYzI2YzRIYi1kMzJiLTU1NjAtMDU2Yi1kN2FmZDI3ZDY0YzkmaW5zaWQ9NTE4OQ&ptn=3&hsh=3&fclid=0c26c4eb-d32b-6560-056b-d7afd27d64c9&psq=Ogedebe++2012+prototyping&u=a1aHR0cHM6Ly9tZWRpYS5uZWxp>
- Purnomo. (2017). Retrieved from
<https://www.bing.com/ck/a?!&p=3a4ea9a54fe1e475JmltdHM9MTY5MDY3N>

TIwMCZpZ3VpZD0wYzI2YzRlYi1kMzJiLTU1NjAtMDU2Yi1kN2FmZDI3ZD
Y0YzkmaW5zaWQ9NTQ2Mg&ptn=3&hsh=3&fclid=0c26c4eb-d32b-6560-
056b-
d7afd27d64c9&psq=Purnomo%2c+2017+protoype+&u=a1aHR0cHM6Ly9yZX
Bvc2l0b3J5

Studocu. (n.d.). *Studocu*. Retrieved from Studocu:
<https://www.studocu.com/id/document/universitas-negeri-yogyakarta/sejarah-mode/pakaian-adat-provinsi-di-indonesia-sejarah-mode/44986585>

Widjaja. (1986). Retrieved from <https://www.gramedia.com/literasi/cara-melestarikan-budaya-bangsa/>

