

DAFTAR PUSTAKA

- Andi, J. (2015). Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted – Global Positioning System (A-GPS) Dengan Platform Android. *Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika (KOMPUTA)*, 1(1), 1–8.
- Aprianto. (2019). *Pembangunan Aplikasi Pemesanan Dan Pemasangan Wallpaper Dengan Teknologi Arcore Berbasis Android*. 9–34.
- Asfa, N. (2015). “ *PENERAPAN AUGMENTED REALITY PADA BROSUR FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI BERBASIS ANDROID .*” 2015.
- Bangun, R., Pembelajaran, A., Berbasis, P., Augmented, T., Akhir, L. T., Studi, P., ... Agung, S. (2016). *Disusun oleh : Abdur Rahman Ariyansyah Makmur*.
- Faizin, A. (2017). *APLIKASI MEDIA PEMASARAN PROPERTI DENGAN MENGGUNAKAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY PADA PERANGKAT ANDROID*.
- Firmansyah, Y., & Udi, U. (2017). Penerapan Metode SDLC Waterfall Dalam Pembuatan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Studi Kasus Pondok Pesantren Al-Habib Sholeh Kabupaten Kubu Raya, Kalimantan Barat. *Jurnal Teknologi Dan Manajemen Informatika*, 4(1). <https://doi.org/10.26905/jtmi.v4i1.1605>
- Irkham Huda, Y. F. (2015). *PENERAPAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY PADA APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN MIKROKONTROLER BERBASIS ANDROID DENGAN PLATFORM ARCORE*.
- Magdalena, L., & Kahfi, M. (2016). Penerapan Teknologi Augmented Reality untuk Pengenalan Komponen Jaringan dan Cara Kerja TCP/IP berbasis Android. *Itej (Information Technology Engineering Journals)*, 2(1), 1–11.

- Maiyana, E. (2018). Pemanfaatan Android Dalam Perancangan Aplikasi Kumpulan Doa. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 4(1), 54–65. <https://doi.org/10.22216/jsi.v4i1.3409>
- Murtiwiyati, & Lauren, G. (2013). Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Budaya Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar berbasis Android. *Jurnal Ilmiah*, 12, 2,3.
- Prawira, P. Y. A., Crisnapati, P. N., Sunarya, I. M. G., & Darmawiguna, I. G. M. (2015). Augmented Reality Book Pengenalan Tata Letak Bangunan Pura Pulaki dan Pura Melanting. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 4(2), 78. <https://doi.org/10.23887/janapati.v4i2.9777>
- Setiawan, E., Syaripudin, U., & Gerhana, Y. A. (2016). Implementasi Teknologi Augmented Reality pada Buku Panduan Wudhu Berbasis Mobile Android. *Jurnal Online Informatika*, 1(1), 28. <https://doi.org/10.15575/join.v1i1.8>
- Wahyutama, F., Samopa, F., & Suryotrisongko, H. (2013). Penggunaan Teknologi Augmented Reality Berbasis Barcode sebagai Sarana Penyampaian Informasi Spesifikasi dan Harga Barang yang Interaktif Berbasis Android, Studi Kasus pada Toko Elektronik ABC Surabaya. *Jurnal Teknik ITS*, 2(3), A481–A486. Retrieved from <http://www.ejournal.its.ac.id/index.php/teknik/article/view/5225/1545>
- Yanti dkk. (2015). Augmented Reality pada Aplikasi Anatomi Tubuh Manusia. *Prosiding SNST Ke-6*, 32–40.