

DAFTAR PUSTAKA

- Amanda, A., Kurniawan, A. P., & Utoro, R. K. (2021). Implementasi Augmented Reality Interaktif Pada Aplikasi Android Pengenalan Buah-buahan Untuk Siswa TK Islam Tarbiyatul Banin. *eProceedings of Applied Science*, 7(5).
- Binanto, I. (2010). Multimedia digital-dasar teori dan pengembangannya. Penerbit Andi.
- Dinihari, K. (2018). *Buku Pintar 34 Provinsi Di Indonesia*. Yogyakarta: Noktah.
- Grubert, J., & Grasset, R. (2013). *Augmented reality for Android application development*. Packt Publishing Ltd.
- Gultom, A. S. (2018). *Rancang Bangun Aplikasi Visualisasi 3D Bendera Negara Asia Tenggara Untuk Anak SD Berbasis Augmented*.
- Marantika, M. (2020). *Augmented Reality Rumah Sakit Umum Liwa*.
- Pamoedji, A. K., & Maryuni, R. S. (2017) Mudah Membuat Game Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) dengan Unity 3D. Elex Media Komputindo.
- Rosandy, T., & Hermanto, ZT (2019). Augmented Reality Monumen Wisata Bersejarah Lampung Berbasis Mobile. *Jurnal Informatika*, 19 (1), 31-35.
- Setiawan, E., Syaripudin, U., & Gerhana, Y. A. (2016). Implementasi Teknologi augmented reality pada buku panduan wudhu berbasis mobile android. *Jurnal Online Informatika*, 1(1), 28-33.
- Setiyani, L. (2019). *[Software Engineering] Lila Setiyani , S . T , M . Kom. May*.