

Daftar Pustaka

- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Jakarta: Gava Media.
- Kukuh Prakoso. (2011). *BUKU PINTAR_LAPTOP*. Yogyakarta: ANDI OFFSET.
- Haryani, P., Industri, F. T., Informatika, J. T., Triyono, J., Industri, F. T., & Informatika, J. T. (2017). *AUGMENTED REALITY (AR) SEBAGAI TEKNOLOGI INTERAKTIF*. 8(2), 807–812.
- Rachmanto, A. D., & Noval, M. S. (2018). *IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PENGENALAN PROMOSI UNIVERSITAS NURTANIO BANDUNG MENGGUNAKAN UNITY 3D*. IX(1).
- Ichwan, M. et al. (2013). Pembangunan Prototipe Sistem Pengendalian Peralatan Listrik Pada Platform Android. *Informatika, Vol 4*, 13–25.
- Saepulloh, A., Destiani, D., Fatimah, S., Algoritma, J., Tinggi, S., & Garut, T. (n.d.). *Pengembangan sistem pakar diagnosis penyakit dan hama pada tanaman padi varietas sarinah berbasis android*. 149–156.
- Darmawan, D. (2009). *Google SketchUp Mudah dan Cepat Menggambar 3 Dimensi*. Yogyakarta: ANDI.
- Rumajar, R., Lumenta, A., Sugiarto, B. A., & Unsrat, J. T. E. (2015). *Perancangan Brosur Interaktif Berbasis Augmented Reality*. 4(6), 1–9.
- Indriani, R., Sugiarto, B., & Purwanto, A. (2016). Pembuatan Augmented Reality Tentang Pengenalan Hewan Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android Menggunakan Metode Image Tracking Vuforia. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 73–78.

Yoga, A. S. (2014). IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY (AR) PADA FOSIL PURBAKALA DI MUSEUM GEOLOGI BANDUNG. *Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika (KOMPUTA)*, Vol 1, 112–114.

Sinsuw, A., & Najoan, X. (2013). Prototipe Aplikasi Sistem Informasi Akademik Pada Perangkat Android. *E-Journal Teknik Elektro Dan Komputer*, 2(5), 21–30.

Sulistiyorini, P. (2009). *Pemodelan Visual dengan Menggunakan UML dan Rational Rose*. XIV(1), 23–29.

Binanto, I. (2010). *Multimedia Dasar-Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: ANDI.