

DAFTAR PUSTAKA

- Asmiatun, S., Wakhidah, N., & Novita Putri, A. (2020). *Penerapan Teknologi Augmented Reality Dan GPS Tracking Untuk Deteksi Jalan ...* - Google Books. Deepublish. https://www.google.co.id/books/edition/Penerapan_Teknologi_Augmented_Reality_Da/coHRDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Penerapan+Teknologi+Augmented+Reality+dan+GPS+Tracking+untuk+Deteksi+Jalan+Rusak&printsec=frontcover
- Aziz, A., Hariguna, T., & Riyanto. (2021). *Pemrograman Visual dengan C# dan Devexpress Buku 1* - Google Books. Zahira Media Publisher. https://www.google.co.id/books/edition/Pemrograman_Visual_dengan_C_dan_Devexpress/sB0zEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=C%23+adalah&pg=PA9&printsec=frontcover
- Aziz, N., Pribadi, G., & Savitrie, M. N. (2020). Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android. *Jurnal IKRA-ITH Informatika*, 4(3).
- Barokah, A., vivi, D. A., Pratama, R., & Nurbaiti. (2021). ANALISIS PENGGUNAAN JASA SERVICE KOMPUTER (HARDWARE) MASA PANDEMI COVID-19. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 1(7).
- Efendi, R. (2020). RANCANG BANGUN APLIKASI AUGMENTED REALITY UNTUK DETEKSI PENGENALAN TANAMAN OBAT BERBASIS ANDROID. *Jurnal IKRA-ITH Informatika*, 4(1).
- Ismayani, A. (2020). *Membuat Sendiri Aplikasi Augmented Reality*. Elex Media Komputindo, Jakarta. https://www.google.co.id/books/edition/Membuat_Sendiri_Aplikasi_Augmented_Reali/HV_aDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=AUGMENTED+REALITY+ADALAH&printsec=frontcover
- Karman, J., Mulyono, H., & Martadinata, A. T. (2019). *Sistem Informasi Geografis Berbasis Android Studi Kasus Aplikasi SIG Pariwisata* - Google Books. Deepublish. https://www.google.co.id/books/edition/Sistem_Informasi_Geografis_Berbasis_Andr/5XTRDwAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=Sistem+Informasi+Geografis+Berbasis+Android+Studi+Kasus+Aplikasi+SIG+Pariwisata&pg=PP1&printsec=frontcover
- Kurniawan Pamoedji, A., Maryuni, & Sanjaya, R. (2017). *Mudah Membuat Game Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) dengan U...* - Google Books. Elex Media Komputindo. https://www.google.co.id/books/edition/Mudah_Membuat_Game_Augmented_Reality_AR/GC5IDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=unity+adalah&pg=PA15&printsec=frontcover

- Novaliendry, D. (2020). *PENGENALAN VISUALISASI 3D BLENDER 2.80* – *GoogleBooks*. Samu Untung.
https://www.google.co.id/books/edition/PENGENALAN_VISUALISASI_3D_BLENDER_2_80/-hcREAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=aplikasi+blender+adalah&pg=PA12&printsec=frontcover
- Qorimah, E. N., & Utama. (2022). Studi Literatur: Media Augmented Reality (AR) Terhadap Hasil Belajar Kognitif. *Jurnal Basicedu*, 6(2).
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2348>
- Rosa, A. S., & Shalahuddin, M. (2018). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek* (Revisi). Informatika Bandung.
- Suhendi. (2022). Multimedia Interaktif menggunakan Unity 2D. In *Nf Press* (Rusmanto). Nurul Fikri Press.
- Sumiati, M., Abdillah, R., & Cahyo, A. (2021). Pemodelan UML untuk Sistem Informasi Persewaan Alat Pesta. *2407-4322*, 11(2).
- Wahyu, H. K., & Yericho, P. P. (2021). *A to Z Pembuatan Dengan Mudah Aplikasi Android Game Pembelajaran Augmented Reality Berbasis Unity*. Gava Media.