

DAFTAR PUSTAKA

- Berta, Febriliyan. dkk. 2013, **Jurnal : Pembuatan Aplikasi 3D Viewer Mobile dengan Menggunakan Teknologi Virtual Reality Studi Kasus Perobekan Bendera Belanda di Hotel Majapahit.** Surabaya: Institut Teknologi Sepuluh November.
- Chrysilla, Rachel Tijono. dkk. 2015, **Jurnal : Penerapan Teknologi Augmented Reality Sebagai Sarana Promosi Produk “Sarana Sejahtera Wilson’s Office Chairs” Berbasis Android.** Semarang : Universitas Diponegoro.
- Damarullah, Andi. dkk. 2013, **Jurnal : Aplikasi Pengenalan dan Pembelajaran Bahasa Korea (Hangeul) berbasis Android.** Yogyakarta : Institut Sains dan Teknologi AKPRIND Yogyakarta.
- Efendi, Yasin. dkk. 2016, **Jurnal : Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Pembelajaran Energi Angin Kelas IV SD Di Rumah Pintar Al-Barokah.** Tangerang : AMIK Wahana Mandiri.
- Heru, Ardhiyatama. dkk. 2014, **Jurnal : Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Hadis untuk Perangkat Mobile berbasis Android.** Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Juansyah, Andi. 2015. **Jurnal : Pembangunan Aplikasi Child Tracker berbasis Assisted – Global Positioning System (A-GPS) dengan Platform Android.** Bandung : Universitas Komputer Indonesia.
- Maulana, Angga, dan Wahyu Kusuma. 2014. **Jurnal : Aplikasi Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Tata Surya.** Depok : Universitas

Gunadarma.

Maulana, Gun Gun. 2017. **Jurnal : Penerapan Augmented Reality untuk Pemasaran Produk Menggunakan Software Unity 3D dan Vuforia.**

Bandung : Politeknik Manufaktur Negeri Bandung,

N, Yoseph Pahlefi Ario. 2014, **Jurnal : Implementasi Peraturan Presiden Nomor 26 Tahun 2009 Tentang Penerapan E-KTP berbasis Nomor Induk Kependudukan di Kecamatan Samarinda Utara Kota Samarinda.**

Samarinda: Universitas Mulawarman.

Nugroho, Atmoko, Pramono, Basworo Ardi. 2017. **Jurnal : Aplikasi Mobile Augmented Reality berbasis Vuforia dan Unity pada pengenalan Objek 3D dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang.** Semarang:

Universitas Semarang.

Rohman, Harunur. dkk. 2017. **Jurnal : Alat Peraga Edukasi 3 Dimensi berbasis Augmented Reality untuk Kelompok Bermain dan Taman Kanak-kanak.**

Kediri: Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Saputro, Rujianto Eko, Saputra, Dhanar Intan Surya. 2014. **Jurnal :**

Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi Augmented Reality.

Purwokerto : STMIK AMIKOM Purwokerto.

Sitairesmi, Suyanto. dkk. 2016. **Jurnal : Penerapan Konsep Gamifika Pada E-Learning untuk Pembelajaran Animasi 3 Dimensi.** Yogyakarta: STMIK

AMIKOM Yogyakarta.

Tedyyana, Agus dan Fajri Profesio Putra. 2016. **Jurnal : Pemanfaatan Remote**

Access Untuk Memonitoring Komputer Di Laboratorium Jaringan Komputer Politeknik Negeri Bengkalis. Bengkalis: Politeknik Negeri Bengkalis.

Wardani, Ratna. 2012. *Rekayasa Perangkat Lunak.* Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Wardani, Setia. 2015. *Jurnal : Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality (AR) Untuk Pengenalan Aksara Jawa Pada Anak.* Yogyakarta: Universitas PGRI Yogyakarta.

Yoga, Nyoman. dkk. 2014. *Jurnal : Augmented Reality Book Pengenalan Gerak Dasar Tari Bali.* Bali: Universitas Pendidikan Ganesha.

Young, Julio Cristian. 2015. *Jurnal : Marketing Communication Menggunakan Augmented Reality pada Mobile Platform.* Tangerang : Universitas Multimedia Nusantara.