

DAFTAR PUSTAKA

- Ariansyah, A., Fajriyah, F. dan Prasetyo, F.S., 2017. "Rancang bangun Sistem Informasi pendataan Alumni pada STIE Prabumulih berbasis website dengan menggunakan bootstrap". Prambulih: STMIK Prabumulih.
- Aziz, M.M. dan Guntara, R.G., 2019. "Pembangunan Aplikasi M-Delivery Di PT. POS Indonesia (Persero) Wilayah Bandung Berbasis Android". Bandung: Universitas Komputer Indonesia.
- Chandra, Y.I. dan Kosdiana, K., 2019. "Rancang Bangun Aplikasi Chat Bot Line Menggunakan Pendekatan Agile Process Dengan Model Extreme Programming Berbasis Web (Studi Kasus Di Stmik Jakarta Sti&K)". Jakarta: STMIK Jakarta STI&K.
- Corputty, C., dan Suhendra, A. (2018). "Aplikasi Rekonstruksi Objek 3D Dari Kumpulan Gambar 2d Dengan Algoritma Generalized Voxel Coloring". Depok: Universitas Gunadarma.
- Haryani, P. dan Triyono, J., 2017. "*Augmented Reality* (Ar) Sebagai Teknologi Interaktif Dalam Pengenalan Benda Cagar Budaya Kepada Masyarakat". Yogyakarta: Institut Sains & Teknologi AKPRIND.
- Huda, N. dan Purwaningtias, F., 2017. "Perancangan Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Huruf Dan Angka Berbasis *Augmented Reality*". Palembang: Universitas Bina Darma.
- Indriani, R., Sugiarto, B. dan Purwanto, A., 2016. "Pembuatan *Augmented Reality* Tentang Pengenalan Hewan untuk Anak Usia Dini Berbasis Android Menggunakan Metode Image Tracking Vuforia". Yogyakarta: STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- Karundeng, C.O., Mamahit, D.J. dan Sugiarto, B.A., 2018. "Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Satwa Langka di Indonesia Menggunakan *Augmented Reality*". Manado: Universitas Sam Ratulangi.
- Pujabaladika, A.H. dan Anifah, L., 2020. "*Marker Based Tracking Augmented Reality* pada Brosur Jurusan Teknik Informatika Universitas Negeri Surabaya". Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Rumajar, R., Lumenta, A.S. dan Sugiarto, B.A., 2015. "Perancangan Brosur Interaktif Berbasis *Augmented Reality*". Manado: Universitas Sam Ratulangi.
- Senduk, E.P. dan Karouw, S., 2016. "M-Learning Pendidikan Karakter untuk Anak Usia Dini Berbasis *Augmented Reality*". Manado: Universitas Sam Ratulangi.
- Sidiq, P. dan Mustafidah, H., 2020. "Rancang Bangun Aplikasi Simulasi Manasik Haji Berbasis Virtual 3D". Purwokerto: Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
- Suryandari, L., Erina, E., Darniati, D., Safika, S., Asmilia, N. dan Salim, M.N., 2018. "The Isolation of Salmonella sp. on quail eggs (cortunxi-cortunxi japonica) that failed to hatch in Garot, Darul Imarah Subdistric, Aceh Besar". Banda Aceh: Universitas Syiah Kuala.
- Syahputra, P., 2020. "Decision Support System Determining The Level Of Public Satisfaction Of The City Without Slums Program (Kotaku) In PNPM Mandiri

- In Deli Serdang District Using The Multi-Attribute Utility Theory Method". Medan: Universitas Islam Sumatera Utara.
- Umam, K. dan Negara, B.S., 2016. "Deteksi Obyek Manusia Pada Basis Data Video Menggunakan Metode Background Subtraction Dan Operasi Morfologi". Pekanbaru: UIN Sultan Syarif Kasim Riau.
- Widyaningsih, M. dan Wulandari, W., 2019. "Edukasi Tata Surya Menggunakan Teknologi *Augmented Reality*". Palangkaraya: STMIK Palangka Raya.