

DAFTAR PUSTAKA

- Setia Wardani, 2015, Jurnal : “PEMANFAATAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY (AR) UNTUK PENGENALAN AKSARA JAWA PADA ANAK”, Universitas PGRI Yogyakarta, Vol. 5, No. 1.
- Gunawan, D., Novianty, A., & Nasution, S. M. (2015). “Perancangan Dan Implementasi Markerless Augmented Reality Pada Aplikasi Angkot-finder Di Kota Bandung Untuk Smartphone Berbasis Android”. *eProceedings of Engineering*, 2(2).
- Dharmayanti, D., Permana, D. D., & Elvina, E. (2016). “Ensiklopedia Alat Transportasi Jakarta Berbasis Augmented Reality”. *Jurnal Manajemen Transportasi & Logistik*, 3(3), 349-366.
- Efendi, Y., & Khoirunnisa, E. (2016). “Penerapan Teknologi AR (Augmented Reality) pada Pembelajaran Energi Angin Kelas IV SD di Rumah Pintar Al-Barokah”. *STUDIA INFORMATIKA: JURNAL SISTEM INFORMASI*, 9(1).
- PAHLIFI, M. R. (2016). “PERANCANGAN MARKAS KOMANDO GABUNGAN KHUSUS DI KALIMANTAN TIMUR (KAMUFLASE FASAD)”. *KURVA S JURNAL MAHASISWA*, 1(1), 779-801.
- Kementerian Pertahanan Republik Indonesia, 2012. Keputusan Menteri Pertahanan Nomor : Kep/568ni/2012 Tentang Standar Militer Indonesia Nomor : Smi-Std-83-1 Pakaian Seragam Militer
- Dewi, A. R., Isnanto, R. R., & Martono, K. T. (2015). Aplikasi Multimedia sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Budaya di Indonesia menggunakan Unity Engine untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, 3(4), 471-480.
- Indriani, R., Sugiarto, B., & Purwanto, A. (2016). Pembuatan Augmented Reality Tentang Pengenalan Hewan Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android Menggunakan Metode Image Tracking Vuforia. *SEMNAS TEKNOMEDIA ONLINE*, 4(1), 4-7.
- Ade Hendeni, 2016. “Pemodelan UML Sistem Informasi Monitoring Penjualan dan Stok Barang : Studi Kasus Distrik Pontianak”, *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, Vol. 4 , No. 2 : 107-116.
- Fujiati, 2016, Jurnal : “Perancangan Pengembangan *Game* Ular Melawan Ulat Menggunakan *Augmented Reality*”, Universitas Potensi Utama, Vol.6 No.1

- Edy Victor, dkk, 2018, Jurnal : “Implementasi *Augmented Reality* Pada Hardware Komputer Berbasis Android”, Universitas Potensi Utama, Vol. 6, No. 1.
- Rida Novita Sari, 2016. Jurnal : “Visualisasi Desain Rumah Pada PT.Fujiyama”, Fakultas Teknik, dan Ilmu Komputer, Universitas Potensi Utama, Vol.8 No.2.
- Muhammad Fauji, 2018. Jurnal : “Pemanfaatan *Augmented Reality* Untuk Buku Pembelajaran Pengenalan Hewan Pada Anak Usia Dini Berbasis Android”, Universitas Komputer Indonesia, Bandung.
- Prastuti, 2009, Jurnal : “Pemodelan Visual dengan Menggunakan UML dan Rational Rose”, STMIK Widya Pratama Pekalongan, Vol. 15, No. 1.
- Joni Karman, dkk, 2019, Jurnal : “Perancangan Sistem Informasi Geografis Lokasi Objek Wisata Di Kota Lubuklinggau Berbasis *Android*”, STMIK Musirawas, Lubuklinggau, Vol. 3, No. 2.