

DAFTAR PUSTAKA

- Irfan Syahputra, Edy Victor Haryanto, Muhammad Barkah Akbar. 2020 ***“Implementasi Augmented Reality Dalam Pembuatan Media Informasi Wisata Sejarah Kota Medan Berbasis Android”***. e-journal.potensi-utama. Vol.1, No.1.
- Anang Pramono dan Martin Dwiki Setiawan. (2019), melakukan penelitian ***“Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Buah-Buahan”***. INTENSIF. Vol.3, No.1.
- AldiApriansyah. 2017 ***“Aplikasi Pengenalan Hewan dengan Teknologi Marker Less Augmented Reality Berbasis Android”***. E-journal.unipma. Vol.1, No.1.
- EPASM Ali, Mahmudi Sugeng Wahyudi. 2017 ***“Aplikasi Pengenalan Profesi Pekerjaan Bagi Anak Usia Dini Berbasis Augmented Reality”***. Riau Journal of Computer Science Vol.3, No.2.
- IGA Nugraha, IKG Darma Putra, I Made Sukarsa. 2016 ***“Rancang Bangun Aplikasi Augmented Reality Museum Bali Berbasis Android Studi Kasus Gedung Karangasem dan Gedung Tabanan”***. Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi. No.1.
- Muhammad Hadi Noor Seto, Tri Listyorini, Arief Susanto. 2015 ***“Pengenalan Pahlawan Indonesia Berbasis Augmented Reality dengan Marker Uang Indonesia”***. SNATIF No.2.