

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Bodi Santoso, Okky Pebriyani. 2017 *“Aplikasi Pembelajaran Doa Harian Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android,”*. Banten Indonesia : Universitas Pamulang.
- [2] Nadila Aprilia, Rika Rosnelly. 2020. *“Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Angka Dan Huruf Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android,”* Universitas Potensi Utama : Jurnal Mahasiswa Fakultas Teknik Dan Ilmu Komputer.
- [3] Rahmatillah.2018.*“Aplikasi Laporan Simpan Pinjam Berbasis Web,”* Bandung : IT Telkom Bandung.
- [4] Yuyus Suherman. 2019. *“Pengembangan Media Pembelajaran Bagi ABK,”* Jawa Barat : Diklat Guru PLB.
- [5] Atmoko Nugroho, Basworo Ardi Pramono. 2017. *“Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia dan Unity Pada Pengenalan Objek Dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang,”* Semarang : Jurnal Ilmiah Universitas Semarang.
- [6] Nekie Jocom. 2018. *“Peran Smartphone Dalam Menunjang Kinerja Karyawan Bank Prisma Dana,”* Bank Prisma Dana : Journal "Acta Diurna". Vol. 1. No.1.
- [7] M.Icwan, Fifi Hakiky.2018. Bandung : Jurnal Informatika Institut Teknologi Bandung
- [8] Indra Griha Tofik Isa. 2017. *“Game Edukasi Sejarah Gerakan Muhammadiyah Dengan Metode Picture And Picture Berbasis Android,”* Yogyakarta : Jurnal Buana Informatika. Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- [9] Fitrotun Nur Rohmah. 2019., *“Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Buah Dengan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android,”* TK Aisyiyah Bustanul Athfal : Penelitian Fitrotun Nur Rohmah.
- [10] Fadil Rahmat Andini. 2018. *“Aplikasi An Nation,”* Yayasan Taman Kanak Kanak (TK) XYZ : Penelitian Fadil Rahmat Andini.
- [11] Marissa Utami. 2021.*“Aplikasi AR Berbasis Android,”* Penelitian marissa utami.