

DAFTAR PUSTAKA

- Kurniawan, A. J., & Hermawan, C. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Budaya Indonesia Berbasis Android. *Jurnal Penelitian Dosen FIKOM (UNDA)*, 10(2).
- Tahel, F., & Ginting, E. (2019). Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Pahlawan Nasional untuk Meningkatkan Rasa Nasionalis Berbasis Android. *Teknomatika*, 9(02), 113-120.
- Chan, A. S. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Wisata Kuliner Halal Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Informatika*, 6(02), 54-59
- Santosah, P., & Haryanto, E. V. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Budaya Dan Aksara Hangeul Korea Dengan Audio Berbasis Android. *Jurnal Mahasiswa Fakultas Teknik Dan Ilmu Komputer*, 1(1), 981-995.
- Edryanto, E., Irawan, I., & Effiyaldi, E. (2020). Perancangan Aplikasi Augmented reality Pengenalan Landmark Asia Tenggara Berbasis Android Pada SDN 139/IV Jambi. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Teknik Informatika*, 2(1), 31-42.
- Rahayu, F. (2019). Implementasi Augmented Reality sebagai Media Pengenalan Hewan untuk Anak Usia Dini Berbasis Android (*Doctoral dissertation, University of Technology Yogyakarta*)
- Alfina, O., & Harahap, F. (2019). Pemodelan UML Sistem Pendukung Keputusan Dalam Penentuan Kelas Siswa Siswa Tunagrahita. *Methomika: Jurnal Manajemen Informatika & Komputerisasi Akuntansi*, 3(2), 143-150.