

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Haryani, P., dan Triyono, J., 2017, Augmented Reality (AR) Sebagai Teknologi Interaktif Dalam Pengenalan Benda Cagar Budaya Kepada Masyarakat, *Jurnal SIMETRIS*, vol 8, no , hal 807-812.
- [2] Hapsari, R. K., Sulaiman, N., dan Hermanto, L. A., 2016, Aplikasi Findgo-ITATS Berbasis Android Dengan Algoritma SURF Untuk Menampilkan Informasi Lokasi Di ITATS, *Integer Journal*, vol 1, hal 37-46.
- [3] Rawis, Z. C., Tulenan, V., dan Sugiarto, B. A., 2018, Penerapan Augmented Reality Berbasis Android Untuk Mengenalkan Pakaian Adat Tountemboan, *E-Journal Teknik Informatika*, vol 13, 30-37.
- [4] Alfian, Hamid, M., dan Suhardi, I., 2018, Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Augmented Reality Berbasis Android Menggunakan Unity untuk Pembelajaran Struktur Atom Senyawa Organik Hidrokarbon, *Indonesian Journal of Educational Studies*, vol 21, hal 123-132.
- [5] BR. Ginting, S. L., dan Hidayat, E. S., 2016, Penerapan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Gedung Baru Unikom Berbasis Android, *Majalah Ilmiah UNIKOM*, vol 14, hal 283-296.
- [6] Rahayu, S. L., Kusrini, dan Fatta, H. A. , 2016, Rancang Bangun Augmented Reality Pada Data Menu Restoran, *EKSPLORA INFORMATIKA*, vol 6, hal 22-32.
- [7] Florentina, A., dan Marselino, T. S., 2018, Pengembangan Program Aplikasi Android Menu Makanan Dengan Teknologi Augmented Reality Pada Restoran Sushi, *Kalbiscientia*, vol 5, hal 8-15.
- [8] Melisa, D. T., 2018, Rancang Bangun Aplikasi Pendeteksian Titik Api pada Labroatorium Obat Mnegggunakan SMS Notifikasi Berbasis Gsm Mibile dan Arduini Nano, *Skripsi*, Teknik Informatika, STMIK. Atma Luhur, Pangkalpinang.
- [9] Supardi, Y., 2015, *Semua Bisa Menjadi Programmer visual basic 2012 basic*, PT Elex Media Komputindo, Jakarta.
- [10] Syakuron, A., 2018, Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Promosi Penjualan Furniture Berbasis Android, *Skripsi*, Teknik Informatika, STMIK. Atma Luhur, Pangkalpinang.

- [11] Supriadi, 2018, *Implementasi Aplikasi Steganografi pada Citra Digital dengan Algoritma Fisher-Yates Shuffle dan LSB*, STTMik. Atma Luhur, Pangkalpinang.
- [12] Ongkohadi, Y. H., 2014, Perancangan Interior Magnum Kafe di Surabaya, *JURNAL INTRA*, vol 2, hal 421-425.
- [13] Setia, A., 2018, *Rancang Bangun Aplikasi Pengelolaan Data Arsip pada Kantor Desa Pagarawan Berbasis Android*, STMIK. Atma Luhur, Pangkalpinang.
- [14] Andoid Developers, 2018, Distribution Dashboard, <https://developer.android.com/about/dashboards/>, diakses tgl 21 April 2019.
- [15] Suprpto, Al Ikhsan, S. H., dan Fajar Kusumah, F. S., Implementasi Augmented Reality Labs Tour Prodi TI dengan metode Marker Based Tracking berbasis Android, hal 1-10.
- [16] Nugroho, A., dan Parmono, B. A., 2017, Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia dan Unity pada Pengenalan Objek 3D Dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang, *JURNAL TRANSFORMATIKA*, vol 14, hal 86-91.
- [17] Ningsih, N. H., 2018, Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi 3D Menggunakan Software Blender pada Materi Lingkaran di SMP, *Skripsi*, Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Muhammadiyah, MALANG.
- [18] Yulianti, A., Akbar, T., dan Syukur, A., 2019, Aplikasi Sticker Motor Scoopy Berbasis Android (Studi Kasus CV. Upgrade Graphic Design), *IT Journal Research and Development (ITJRD)*, vol 13, hal 96-105.