

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Pramono and M. D. Setiawan, "Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Buah-Buahan," *J. Ilm. Penelit. Dan Penerapan Teknol. Sist. Inf.*, vol. 3, no. 1, p. 54, 2019.
- [2] I. K. Arya Wiratama, D. Care Khrisne, and M. Sudarma, "Augmented Reality Berbasis Android Untuk Pengenalan Peralatan Laboratorium," *J. SPEKTRUM*, vol. 5, no. 1, p. 89, 2018.
- [3] Nurnajmi, "APLIKASI PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY PADA BUKU PANDUAN WUDHU UNTUK ANAK HALAMAN JUDUL Oleh : NUR JAZILAH," *Buku Pandu. Wudhu*, p. 11, 2015.
- [4] Briyan Anugerah Pekerti, "PENGEMBANGAN APLIKASI AUGMENTED REALITY UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SMP NEGERI 2 BANYUMAS PADA MATA PELAJARAN IPA TATA SURYA," 2017.
- [5] C. A. Sari, I. K. Gede, D. Putra, and I. P. A. Dharmadi, "Penerapan Augmented Reality dalam Visualisasi Katalog Apartemen Berbasis Android," vol. 6, no. 2, pp. 65–76, 2018.
- [6] L. Herawan, "Augmented Reality (AR) Dalam Penyelenggaraan Kearsipan," Apr. 2013.
- [7] L. Kamelia, "PERKEMBANGAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA KULIAH KIMIA DASAR," *Noviembre 2018*, vol. IX, no. 1, p. 1, 2019.
- [8] M. S. TINNI, "PEMANFAATAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY UNTUK MENERJEMAHKAN SURAH-SURAH AL-QUR'AN KE DALAM BAHASA INDONESIA," 2013.
- [9] M. A. B. Rini Agustina, "Pemanfaatan Augmented Reality (Ar) Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Candi - Candi Di Malang Raya Berbasis Mobile Android," *Bimasakti*, vol. 1, no. 5, pp. 1–6, 2017.

- [10] Andi Atirah Azis, “Pembangunan Aplikasi Berbasis Augmented Reality Untuk Promosi Perumahan,” *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2013.
- [11] S. Dharwiyanti and R. S. Wahono, “Pengantar Unified Modeling Language (UML),” *IlmuKomputer.com*, pp. 1–13, 2003.
- [12] F. Saputro and A. Sofyan, “Perancangan Karakter Dan Animasi Bertarung Pada Film Animasi 3D ‘Khamp,’” *Data Manaj. dan Teknol. Inf.*, vol. 13, no. 2, p. 15, 2012.

