

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Tri Listyorini, Anteng Widodo, 2013, Perancangan Mobile Learning Mata Kuliah Sistem Operasi Berbasis Android, *Jurnal SIMETRIS*, no 1, vol 3, hal 27.
- [2] Murtiwiyati, Glenn Lauren, 2013, Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Budaya Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis Android, *Jurnal Ilmiah KOMPUTASI*, no 2, vol 12, hal 2.
- [3] Lia Kamelia, 2015, Perkembangan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Kimia Dasar, no 1, vol IX, hal 238.
- [4] Nugroho, A., Chandra, D. W., Prestiliano, J., Beeh, Y.R. 2013. *Cara Mudah Dan Cepat Belajar Pemrograman C#.Net*, Yogyakarta, ANDI Publisher.
- [5] Hernita P, 2010, *Panduan Praktis Menguasai Pemrograman Web dengan JavaScript*, penerbit ANDI, Semarang.
- [6] Eddy Priyadi, S.E., 2010, Pemrograman Berorientasi Objek Menggunakan JAVA, *Majalah Ilmiah IC Tech* , Vol 5, No 3, hal 29.
- [7] David G.Lowe, *Object Recognition from Local Scale-Invariant Features*, Computer Science Department University of British Columbia Vancouver, B.C., V6T 1Z4, Canada.
- [8] Chen, X., Wu, H., Li, X., Luo, X., dan Qiu, T., 2012, Real-time Visual Object Tracking via CamShift-Based Robust Framework, *International Journal of Fuzzy Systems*, Vol 14, June 2012, No 2.
- [9] R.A.Pascapraharastyan, A.Supriyanto, P.Sudarmaningtyas, 2014, Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Arsip Rumah Sakit Bedah Surabaya Berbasis Web, *Jurnal Sistem Informasi*, Vol 3, No 1, hal 140.

- [10] Pressman, R.S, 2008, *Software engineering: a practitioner's approach seventh edition*, New York: McGrawHill.
- [11] Muhyiddin Khazin, 2008, *Ilmu Falak dalam Teori dan Praktik*, Buana Pustaka, Yogyakarta.
- [12] Muhammad Jayusman, 2011, Fenomena Gerhana Dalam Wacana Hukum Islam Dan Astronomi, no 2, vol X, hal 242.
- [13] Sayful Mujab, 2014, Gerhana : Antara Mitos, Sains, Dan Islam, *Jurnal Pemikiran Hukum dan Hukum Islam*, no 1, vol 5, hal 93-94.
- [14] Danang, 2017, *Bumi dan Tata Surya*, Azka Pressindo, Solo.
- [15] Dewi Ganawati, Sudarmana, Wiwik Radyuni, 2008, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Terpadu dan Kontekstual*, Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional, Jakarta.
- [16] Dwi Yuni Sylfania, 2014, Penerapan Augmented Reality Untuk Brosur Penjualan Laptop Berbasis Android, *Skripsi*, Fakultas Teknik Informatika, Universitas STMIK Atma Luhur, Pangkalpinang.
- [17] Lina Yunita Sari, 2014, Penerapan Augmented Reality Untuk Brosur Rumah Berbasis Android, *Skripsi*, Fakultas Teknik Informatika, Universitas STMIK Atma Luhur, Pangkalpinang.
- [18] Arman Apriyanto, 2014, Aplikasi Augmented Reality Untuk Katalog Baju Distro Menggunakan Smartphone Android, *Skripsi*, Fakultas Teknik Informatika, Universitas STMIK Atma Luhur, Pangkalpinang.
- [19] Ossy Dwi Endah Wulansari, TM Zaini, Bobby Bahri, 2013, Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran, *Jurnal Informatika*, no 1, vol 13.

- [20] Rinci Kembang Hapsari, Nur Sulaiman, Luky Agus Hermanto, 2016, Aplikasi Findgo-ITATS Berbasis Android Dengan Algoritma SURF Untuk Menampilkan Informasi Lokasi Di ITATS, *Integer Journal*, no 1, vol 1.
- [21] Ari Amir Alkodri, R Burham Isnanto F, 2014, Prototipe aplikasi untuk mengetahui tata letak ATM di pangkalpinang pada smartphone android, *Jurnal Teknologi Informatika Dan Komputer Atma Luhur*, vol 1.
- [22] Wang, Z., Yang, F., 2012, *Object Tracking Algorithm Based on Camshift and Grey Prediction Model in Occlusions*, The 2nd International Conference on Computer Application and System Modeling.

