

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Prapta, Ida Bagus Nyoman Ligia, dkk, 2018, *Aplikasi Augmented Reality Dinamis Pengenalan Huruf Kanji (AR-Kanji) Berbasis Android*, Universitas Udayana, Bali, ISSN 2252 – 3006.
- [2] Perdanawanti, Linda dan Setiajid Sofyan, 2017, *Aplikasi Kamus Dasar Bahasa Jepang Berbasis Android Menggunakan Metode User Centered Design*, STMIK AMIKOM Purwokerto, Semarang, ISSN 2442 – 4528.
- [3] Octavianto, Rudy dan Somya Ramos, 2017, *Media Pembelajaran Mengenal Huruf Alphabet Berbasis Augmented Reality Pada Perangkat Mobile Android*, Universitas Kristen Satya Wacana, Semarang.
- [4] Prasetiani, Dyah dan Diner Lispridona, 2014, *Meningkatkan Kemampuan Kanji Mahasiswa Melalui Media Kartu Huruf Kanji*, Universitas Negeri Semarang, Semarang: *Jurnal Izumi*, Volume 3 No. 2, 2014.
- [5] Rizal, dkk, 2016, *Rancang Bangun Aplikasi RealTime Translation Untuk Penerjemahan Bahasa Inggris-Indonesia Berbasis Augmented Reality pada Android*, Universitas Bengkulu, Bengkulu: *Jurnal Rekursif*, Vol.4 No.1 Maret 2016 ISSN 2303 – 0755.
- [6] Wardani, Setia, 2015, *Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality (AR) untuk Pengenalan Aksara Jawa Pada Anak*, Universitas PGRI Yogyakarta, Yogyakarta: *Jurnal Teknologi*, Vol.8 No.2, Desember 2015 ISSN 104 – 111.
- [7] AS, Rosa, dan Sahaludin, M, 2014, *Rekayasa Perangkat Lunak Struktur dan Berorientasi Objek*, Bandung Informatika.
- [8] Wirawan, dan Agus I Made. 2014. *Pemrograman Berorientasi Objek*, Yogyakarta, Graha Ilmu.

- [9] Muhammad, Yusuf, dkk, 2015, *Perancangan SIS+ Menggunakan Metode YII Framework Pada Perguruan Tinggi Rahaja*, Tangerang: *Jurnal CCIT STMIK Raharja*.
- [10] Selvia, L. G., Yogie, R. G., dan Fawaiz Rasyid , 2016, *Penerapan Teknologi Augmented Reality Untuk Membangun Aplikasi Pemandu Kota Berbasis Mobile Android Memanfaatkan LBS yang Diintegrasikan Dengan Google Maps dan GPS* (Pusat Studi: Provinsi Jawa Barat). *Jurnal Tekno Intensif*: Vol. 10 No.2. Hal 15-22
- [11] Roedavan, R. 2014, *Unity Tutorial Game Engine*, Bandung: Informatika.
- [12] Developer Vuforia, 2014, *Developing With Vuforia* Diperoleh 29 Mei 2019 dari <https://library.vuforia.com/getting-started/overview.html>.
- [13] Qiita, 2015, Basic Math for Drawing A Circle, qiita.com. Diakses pada 4 Juli 2019
- [14] Developer Google, 2019, *The Google Geocoding API*, Diakses 29 Mei 2019 dari <https://developers.google.com/maps/documentation/geocoding/start>.

