

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] 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.
- [2] Latius Hermawan, Mochamad Hariadi, 2015, Pemanfaatan *Augmented Reality* Sebagai Media Informasi Kampus Menggunakan Brosur
- [3] Rizqi Mauludin, Anggi Srimurdianti Sukamto, Hafiz Muhardi, 2017, Penerapan *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran Sistem Pencernaan Pada Manusia Dalam Mata Pelajaran Biologi
- [4] Agung Subagyo, Tri Listyorini, Arief Susanto, 2015, Pengenalan Rumus Bangun Ruang Matematika Berbasis *Augmented Reality*
- [5] Raymond Rumajar, Arie Lumenta, ST, MT, Brave A.Sugiarso, ST, MT, 2015, Perancangan Brosur Interaktif Berbasis *Augmented Reality*
- [6] Adi Fitra Andikos, Yesi Gusteti, 2016, *Komunikasi Manusia Dengan Komputer*, Bogor:In Media.
- [7] A.S, Rosa, M.Shalahudin, 2014, *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek*, Informatika, Bandung.
- [8] Yasmin Dara, Denny Kurniadi, 2014, Perancangan Aplikasi Perhitungan Zakat Mal, Menentukan Waktu Shalat, dan Arah Kiblat Menggunakan GPS Berbasis Android, Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang, Vol. 2, No. 2, Juli – Desember 2014.
- [9] Muhammad Noor, Ratna Sari, 2017, Sistem Informasi Kartu Inventaris Barang Berbasis Web Di Pertambangan Dan Energi Kabupaten Tanah Laut, Jurusan Teknik Informatika, Politeknik Negeri Tanah Laut.
- [10] Ridwan Setiawan, Andri Ikhwana, Adi Maulana Muhidin, 2017, Rancang Bangun Sistem Informasi Penggajian Di Perguruan Tinggi Swasta, *Jurnal Algoritma*, Sekolah Tinggi Teknologi Garut.
- [11] Fachruddin, 2017, Sistem Informasi Monitoring Dan Evaluasi Perkuliahan, Jurusan Sistem Informasi, STIKOM Dinamika Bangsa, Jambi.

- [12] Pamoedji, dkk, 2017, Mudah Membuat Game *Augmented Reality* (AR) dan *Virtual Reality* (VR) dengan Unity 3D, PT Elex Media Komputindo, Jakarta.
- [13] Zamrony P Juhara, 2016, Panduan Lengkap Pemrograman Android, Yogyakarta.
- [14] Android Developers, 2014, Based on the number of Android devices that have accessed the Play Store within a 14-day period ending on the data collection date noted, diakses tanggal October 29, 2014.
- [15] F. A. Lubis, H. Sunandar, G. L. Ginting, L. T. Sianturi, 2016, Implementasi Metode Speed Up Features Dalam Mendeteksi Wajah, Vol. 3, pp. 22-27.
- [16] Rickman Roedavan, 2016, Unity – Tutorial Game Engine, Informatika, Bandung.
- [17] Fernando Mario. 2013. *Membuat Aplikasi Android Augmented Reality Menggunakan Vuforia SDK dan Unity*. Solo. Buku AR Online.
- [18] F. S. Riyadi, 2017, Aplikasi 3D *Virtual Realty* Sebagai Media Pengenalan Kampus Politeknik Negeri Indramayu Berbasis *Mobile*, J. Informatika dan Komputer (JIKO), Vol. 2, no. 2, pp. 75-82.
- [19] Abid Alfian Syakir, 2015, Bahasa Pemrograman C# Berbasis Windows Application Menggunakan Editor SharpDevelop 4.4 (Program Kalkulator Sederhana), Manajemen Informatika, Sekolah Tinggi Ilmu Komputer PGRI, Banyuwangi.
- [20] Harni Kusniyati, Nicky Saputra Pangondian Sitanggang, 2016, Aplikasi Edukasi Budaya Toba Samosir Berbasis Android, Program Studi Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Mercu Buana, Vol. 9, No. 1, April 2016 | 9.
- [21] M. Sidi Mustaqbal, Roeri Fajri Firdaus, Hendra Rahmadi, 2015, Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan Volume I, No 3, 10 Agustus 2015.
- [22] Hadi Gunawan Sakti, 2017, Pengaruh Desain Grafis berbasis Adobe Photoshop Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Desain Grafis, Volume 2, Nomor 2, Edisi Oktober 2017