

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Setiawan, A. Ikhwana, and A. M. Muhidin, "Rancang Bangun Sistem Informasi Penggajian Di Perguruan Tinggi Swasta," *J. Algoritm.*, vol. 14, no. 2, pp. 373–383, 2015, doi: 10.33364/algoritma/v.14-2.373.
- [2] L. Perdanawanti and S. Setiajid, "Aplikasi Kamus Dasar Bahasa Jepang Berbasis Android Menggunakan Metode User Centered Design," *J. Telemat.*, vol. 10, no. 2, pp. 77–91, 2017.
- [3] M. S. Murfi and K. Rukun, "Pengembangan Rancangan Media Pembelajaran Augmented Reality Perangkat Jaringan Komputer," *INVOTEK J. Inov. Vokasional dan Teknol.*, vol. 20, no. 1, pp. 69–76, 2020, doi: 10.24036/invotek.v20i1.702.
- [4] M. Fadli, "Penerapan Markerless Augmented Reality Untuk Pengenalan Alfabetik Beserta Objek Pada Anak Berbasis Android," vol. 4, no. 1, 2019, [Online]. Available: <https://repository.unmul.ac.id/handle/123456789/3510>
- [5] P. Haryani and J. Triyono, "Augmented Reality (Ar) Sebagai Teknologi Interaktif Dalam Pengenalan Benda Cagar Budaya Kepada Masyarakat," *Simetris J. Tek. Mesin, Elektro dan Ilmu Komput.*, vol. 8, no. 2, p. 807, 2017, doi: 10.24176/simet.v8i2.1614.
- [6] I. Akil, P. Studi, M. Administrasi, and J. Timur, "ISSN 1978-s " REKAYASA PERANGKAT LUNAK DENGAN MODEL UNIFIED PROCESS STUDI KASUS: SISTEM INFORMASI JOURNAL," no. 1, pp. 1–11, 2016.
- [7] H. G. Sakti, "Jurnal Realita," *Pengaruh Media Desain Graf. Berbas. Adobe Photoshop Terhadap Kreat. Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Desain Graf.*, 2017.

- [8] R. Octavianto, “Media Pembelajaran Mengenal Huruf Alfabet Berbasis Augmented Reality pada Perangkat Mobile Android Artikel Ilmiah,” no. 672012122, 2017, [Online]. Available: [https://repository.uksw.edu/handle/123456789/13561%0Ahttps://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/13561/5/T1\\_672012122\\_Isi.pdf](https://repository.uksw.edu/handle/123456789/13561%0Ahttps://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/13561/5/T1_672012122_Isi.pdf)

