

DAFTAR PUSTAKA

- Ade Hendini. (2016). *Pemodelan UML Sistem Informasi Monitoring Penjualan Dan Stok Barang*. Universitas Bina Sarana Informatika PSDKU. Pontianak.
- Adi Nugroho. (2010). *Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek Dengan Metode USDP*. Yogyakarta.
- Aditya Rizki Yudiantika, Eko Suropto Pasinggi, Irma Permata Sari, Bimo Sunarfri Hantono. (2013). *Implementasi Augmented Reality Di Museum Studi Awal Perancangan Aplikasi Edukasi Untuk Pengunjung Museum*. Universitas Gadjah Mada. Yogyakarta.
- Andi Juansyah. (2015). *Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted – Global Positioning System (A-GPS) Dengan Platform Android*. Universitas Komputer Indonesia. Bandung.
- Arif Akbarul Huda. (2013). *Live Coding! 9 Aplikasi Android Buatan Sendiri*. Yogyakarta.
- Bony A Suryawinata. (2015). *Pemanfaatan Aaugmented Reality dalam Memvisualkan Produk Perumahan Melalui Internet*. Universitas bina Nusantara. Jakarta Barat.
- Dawang Mahendra Sudirman Putra. (2017). *Pemanfaatan Engine Vuforia Untuk Implementasi Teknologi Augmented Reality Dalam Metode Pembelajaran Sholat Berbasis Mobile*. STIKI Malang.
- Dody Suryo Hartono, Daniel Rudijiono, S.Kom, M.Kom. *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Matapelajaran Bahasa Inggris Theme I Have A Pet Untuk Kelas 4 SD Negeri Randugunting*. Semarang.
- Edy Nooryono. (2009). *SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH, 1–132*. Surakarta.
- Eifel Rio Choiri, Beny, Agus Nugroho. (2015). *Perancangan Aplikasi Informasi Tempat Pembuangan Sampah Terdekat Di Kota Jambi Berbasis Android*. STIKOM Dinamika Bangsa. Jambi.
- Eka Iswandy. (2014). *Perancangan Sistem Tentang Pencatatan Hasil Tes Kemampuan Fisik Atlet*. STMIK jayanusa. Padang.
- Elvrilla, S. (2012). *Augmented Reality Panduan Belajar Sholat Berdasarkan Buku Teks Belajar Sholat Menggunakan Android*. Jakarta.

- Gede, I. D., Dhiyatmika, W., Gede, I. K., Putra, D., Made, N., & Marini, I. (2015). Aplikasi Augmented Reality Magic Book Pengenalan Binatang untuk Siswa TK. *Lontar Komputer*, 6(2), 589–596. Universitas Udayana.
- Ika Devi Perwitasari. (2018). Teknik *Marker Based Tracking Augmented Reality* Untuk Visualisasi Anatomi Organ Tubuh Manusia Berbasis Android. Universitas Pembangunan Panca Budi. Medan.
- Jae Hwa Chang. (2014). *An Introduction To Using QR Codes In Scholarly Journals*. Korea.
- Janner Simarmata. (2010). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Universitas Negeri Medan. Medan.
- Lia Kamelia. (2015). Perkembangan Teknologi *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Kimia Dasar. Universitas Islam Negeri. Bandung
- Maimunah, David Ericson, Dian Budi Kusuma. (2017). Perancangan Prototype Visual Pada Bagian Desain Sebagai Media Informasi Pada PT.SULINDAFIN. STMIK AMIKOM. Yogyakarta.
- Mesran. (2012). Aplikasi Sistem Informasi Akademik Berbasis Online. STMIK Budi Darma. Medan.
- Murtiwiwati, Glen Lauren. (2013). Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Budaya Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis Android. Universitas Gunadarma. Depok.
- Muthia, Djuniadi. (2015). Pengembangan Aplikasi Pengenalan Lingkungan Sekitar Dengan Menggunakan *Engine Unity 3D*. Universitas Negeri Semarang.
- Ossy Dwi Endah Wulansari, TM zaini, Bobby Bahri. (2013). Penerapan Teknologi *Augmented Reality* Pada Media Pembelajaran. FMIPA Universitas. Lampung.
- Prof. Dr. H. Ismaun, M.Pd. (2009). *Pengertian Dan Konsep Sejarah*. Bandung.
- Rosa A.S, M. Shalahuddin. (2018). *Rekayasa Peraangkat Lunak*. Bandung.
- Rujianto Eko Saputro, Dhanar Intan Surya Saputra.(2014). Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi Augmented Reality. STMIK AMIKOM Purwokerto.Jawa Tengah.

Sandro Sembiring. (2013). Perancangan Aplikasi Steganografi Untuk Menyisipkan Pesan Teks Pada Gambar Dengan Metode End Of File. STMIK Budi Darma. Medan.

Sari Indah Anatta Setiawan. (2011). Google SketchUp Perangkat Alternatif Dalam Pemodelan 3D. Tangerang.

Sariyun Naja Anwar, Isworo Nugroho, Endang Lestariningsih. (2015). Perancangan Dan Implementasi Aplikasi *Mobile Semarang Guidance* Pada Android. Universitas Stikubank. Semarang.

Sudrajat, M. Pd. (2012). Sejarah Indonesia Masa Hindu Budha. Universitas Negeri Yogyakarta.

Sulihati, Andriyani. (2016). Aplikasi Akademik Online Berbasis Mobile Android Pada Universitas Tama Jagakarsa. Universitas Tama Jagakarsa. Jakarta.