

DAFTAR PUSTAKA

- Adam Saputra, B., S.Kom, M. S., & Agus Nugroho, M. K. (2014). PERANCANGAN EDUKASI PENGENALAN NAMA HEWAN DALAM BAHASA INGGRIS (STUDI KASUS : SDN.58/VII TELUK RENDAH SAROLANGUN), 9(2001), 54–66.
- Arifin, F. (2015). REPRESENTASI SIMBOL CANDI HINDU DALAM KEHIDUPAN MANUSIA : KAJIAN LINGUISTIK ANTROPOLOGIS, 16(2), 12–20.
- Avief Barkah, M., & Agustina, R. (2017). Pemanfaatan Augmented Reality (AR) Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Candi – Candi di Malang Raya Berbasis Mobile Android. *Jurnal Mahasiswa Fakultas Sains Dan Teknologi*, 1(5), 1–6.
- Elvrilla, S. (2012). Augmented Reality Panduan Belajar Sholat Berdasarkan Buku Teks Belajar Sholat Menggunakan Android. *Jakarta*.
- Fazri, A. (2013). Perancangan perangkat lunak berbasis wap untuk manajemen percetakan yang terintegrasi dengan sms gateway pada percetakan mentari.
- 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.
- Hendini, A. (2016). Pemodelan UML sistem informasi Monitoring Penjualan dan stok barang. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, IV(2), 107–116.
- Hidayat, I. K., Sunarto, P., & Guntur, T. (2014). Mengenal Relief, Mudra dan Stupa Candi Borobudur untuk Anak-Anak Usia 9-12 Tahun melalui Edugame. *ITB Journal of Visual Art and Design*, 6(1), 58–68. <https://doi.org/10.5614/itbj.vad.2014.6.1.6>
- Juansyah, A. (2015). PEMBANGUNAN APLIKASI CHILD TRACKER BERBASIS ASSISTED – GLOBAL POSITIONING SYSTEM (A-GPS) DENGAN PLATFORM ANDROID *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*, 1.
- Nooryono, E. (2010). LINGKUNGAN SEBAGAI SUMBER BELAJAR DALAM RANGKA MENINGKATKAN MINAT SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH DI SMA 2 BAE KUDUS, 1–132.
- Nugraha, I. S., Satoto, K. I., & Martono, K. T. (2014). Pemanfaatan Augmented Reality untuk Pembelajaran Pengenalan Alat Musik Piano. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 2(1), 62–70. <https://doi.org/10.14710/JTSISKOM.2.1.2014.62-70>
- Nugroho, A., M Roni Safirman, & Hendrawan. (2015). Perancangan Sistem Aplikasi Rekam Medik Pada Puskesmas Pakuan Baru Kota Jambi. *Jurnal Ilmiah Media Processor*, 10(1), 406–412.
- Rubiyanto, D., Diaty, D., & Allwar. (2017). PEMODELAN UML SISTEM PENERIMAAN MAHASISWA BARU BER- BASIS WAP (Studi Kasus : Sistem Penerimaan

- Mahasiswa Baru UPI “YPTK” Padang). *AIP Conference Proceedings*, 1823(1), 24–44. <https://doi.org/10.1063/1.4978131>
- Sayekti, S. I., Amiuza, C. B., & A.S, N. S. (2014). Geometri Fraktal pada Candi Singosari sebagai Konsep Desain Museum Purbakala Singosari. *Jurnal Candi*, 2(2).
- Setiawan, S. I. A. (2011). Google SketchUp Workshop. *Google SketchUp Perangkat Alternatif Dalam Pemodelan 3D*, III(2), 241–253. <https://doi.org/10.1016/B978-0-240-81627-2.00014-7>
- Sulihati, & Andriyani. (2016). Aplikasi Akademik Online Berbasis Mobile Android Pada Universitas Tama Jagakarsa. *Teknik Utama Jurnal Sains Dan Teknologi*, XI(152), 15–26. <https://doi.org/1978001>
- Taufik Ramadhan, V. G. U. (2014). Rancang Bangun Aplikasi Mobile Untuk Notifikasi Jadwal. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 5, 47–55. <https://doi.org/10.1234/JTIK.V5I2.93>
- Yudiantika, A. R., Pasinggi, E. S., Sari, I. P., & Hantono, B. S. (2013). Implementasi Augmented Reality Di Museum: Studi Awal Perancangan Aplikasi Edukasi Untuk Pengunjung Museum. *IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY DI MUSEUM: STUDI AWAL PERANCANGAN APLIKASI EDUKASI UNTUK PENGUNJUNG MUSEUM Aditya*, 2–11.