

DAFTAR PUSTAKA

- Didik S. 2015. Rancang Bangun Aplikasi Augmented Reality Untuk Menampilkan Proses Pembuatan Batik Tulis [skripsi]. Surakarta : Fakultas Komunikasi Dan Informatika Universitas Muhammadiyah.
- Riyanto, & Singgih S.R. (2015). Pemanfaatan Augmented Reality pada Media Pembelajaran Interaktif Peredaran Planet Utilization of Augmented Reality in Interactive Learning Media of Planet Revolution. Juita, III(November), 187–192.
- Julia Purnama Sari, Ernawati, Aan Erlansari, 2014. Rancang Bangun Aplikasi Layanan Berbasis Lokasi Dengan Penerapan *Augmented Reality* Menggunakan Metode *Markerless* Berbasis Android (Studi Kasus : Pencarian Perangkat Daerah Kota Bengkulu). Jurnal Rekursif. Vol 2. No.2. 2 November 2014. ISSN 2303-0755.
- Muhammad Rifa'i1,Tri Listyorini1,Anastasya Latubessy, 2014. Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Aplikasi Katalog Rumah Berbasis Android. Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus Jurnal ISBN: 978-602-1180-04-4.
- Tonny Hidayat, Isnaini Rahmawati, 2014. Desain Dan Implementasi Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Edukasi Kesehatan Anak. Jurnal Rekursif. Vol 2, No 1 8 Februari 2014. ISSN : 2302-3805.
- Dedi Royadi, dkk., 2015. Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Anak-Anak Berbasis Flash. Jurnal Sisfotek Global. STMIK Bina Sarana Global.
- Soetam Rizky, 2011, Konsep Dasar rekayasa Perangkat Lunak(Software Reengineering) Jakarta : Prestasi Pustaka.
- Eddy Prhasta, 2009. Sistem Informasi Geografis : Konsep-konsep Dasar (Perspektif Geodesi & Geomatika), Bandung : Informatika.
- Hasan Abdurahman, A. R. R. (2014). *Perancangan Aplikasi E-Canteen Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode Object Oriented Analysis & Design (OOAD)*. Jurnal Penelitian Komunikasi Dan Opini Publik, 20(1),
- Azuma, Ronald T. (August 1997). "A Survey of Augmented Reality". Presence: Teleoperators and Virtual Environments
- Muthia dan Junaidi. 2015. Pengembangan Aplikasi Pengenalan Lingkungan Sekitar Dengan Menggunakan Engine Unity 3D. Majalah Ilmiah

Pawiyatan, 22 (3) : 12-31.

Dharmayanti, Dimas Dwi Permana, Dan Elvina. 2016. *Ensiklopedia Alat Transportasi Jakarta Berbasis Augmented Reality*. Universitas Gunadarma. *Jurnal Manajemen Transportasi & Logistik*. Vol. 03. No. 03. November 2016. ISSN: 2355-4721

Apriyani, M. E., & Febriansyah, A. (2015). *Augmented Reality sebagai Alat Pengenalan Hewan Purbakala dengan Animasi 3D menggunakan Metode Single Marker*. *Infotel*, 7(1), 47–52.

Supriatna, C. (2016). *Media Sosialisasi Rambu-Rambu Lalulintas Dengan Metode Augmented Reality Berbasis Android*, 8(1), 9–17.

Abdul Kadir, 2013, “Program Aplikasi Android”. AndiPublisher : Yogyakarta.

Efendi, Y., & Khoirunnisa, E. 2016. *Penerapan Teknologi AR (Augmented Reality) pada pembelajaran Energi Angin Kelas Iv Sd Di Rumah Pintar Al-Barokah*. *Sistem Informasi*, 9(1), 119-124.

Nazruddin Safaat H., 2015, *Aplikasi Berbasis Android*. Bandung : Informatik.
Sulistiyorini, P. (2009). *Pemodelan Visual dengan Menggunakan UML dan Rational Rose*. *Dinamik-Jurnal Teknologi Informasi*, 14(1).

Adi Nugroho., 2009, *Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML Dan Java*. Yogyakarta: Andi

Hendini, A. (2016). *Pemodelan UML sistem informasi Monitoring Penjualan dan stok barang*. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, IV(2), 107–116.

Yosef Murya, (2014). *Pemograman android BLACK BOX*. Jakarta : Jasakom.

Sulihati, & Andriyani. (2016). *Aplikasi Akademik Online Berbasis Mobile Android Pada Universitas Tama Jagakarsa*. *Teknik Utama Jurnal Sains Dan Teknologi*, XI(152), 15–26.

Sheila, Claudy Riady, Steven Sentinuwo dan Stanley Karouw. “Rancang Bangun Aplikasi Mobile Learning Anak Sekolah Minggu dengan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android”. *Jurnal Informatika*, Vol.9, No.1. Desember 2016

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.

Gerhard Reitmayr, Tobias Langlotz, Daniel Wagner, Alessandro Mulloni, Gerhard Schall, Dieter Schmalstieg and Qi Pan. Simultaneous Localization and Mapping for Augmented Reality.

Agus Setiawan, 2016. Analisis Sistem Informasi Orang Tua Wali Mahasiswa berbasis Website Studi Kasus Universitas Muhammadiyah Magelang. Program Studi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Magelang. Vol. 2. No. 1. Juni 2016.

Cahyono, Nur Adi. 2012. "Virtualmatriks: A Conceptual Mathematization Process in Virtual Learning Environment". The Online Journal of Science and Technology, 2 (3): 71-76.

Syamsul Rizal, Eko Retnadi dan Andri Ikhwana. 2013. Pengembangan Aplikasi Pencarian Lokasi Objek Wisata Terdekat Di Kabupaten Garut Berbasis Android.

Joni Supriyono Arif Pramadya. 2013. Pembuatan aplikasi mobile berbasis Android OS untuk mengetahui lokasi tempat wisata di Daerah Istimewa Yogyakarta.

R. S. Pressman, Software-Engineering : A Practitioner's Approach, 7th Editio. New York: McGraw-Hill, 2010.

Gerhard Reitmayr,. "Simultaneous Localization and Mapping for AugmentedReality".

Agus Prasetyo,. "Perancangan Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Tata Surya Berbasis Android Pada SD Negeri 139/IV Kota Jambi". *PROCESSOR – VOL. 14, No. 2, Oktober2019*, P-ISSN: 1907-6738 | E-ISSN: 2538-0082.