

## DAFTAR PUSTAKA

- 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.
- 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.
- Hermawan, L., & Hariadi, M. (2015). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Informasi Kampus Menggunakan Brosur. In *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi (SENTIKA) Yogyakarta* (Vol. 28).
- Juansyah, A. (2015). PEMBANGUNAN APLIKASI CHILD TRACKER BERBASIS ASSISTED – GLOBAL POSITIONING SYSTEM ( A-GPS ) DENGAN PLATFORM ANDROID *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika ( KOMPUTA )*, 1.
- Lengkong, O., & Wahyudi, A. K. (2018). Media Informasi Brosur Fakultas Ilmu Komputer Universitas Klabat menggunakan Augmented Reality Dalam Bentuk Video. *Techno. Com*, 17(2), 122-133.
- 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.
- Rifa'i, M., Listyorini, T., & Latubessy, A. (2014). Penerapan Teknologi Augmented Reality pada aplikasi katalog rumah berbasis android. *Prosiding SNATIF*, 267-274.
- 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>
- 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>
- Yudhistira, S., Riyantomo, A., & Mustagfirin, M. (2017). Augmented Reality Media Pendukung Pengenalan Kampus Universitas Wahid Hasyim Semarang. *Prosiding SNST Fakultas Teknik*, 1(1).

- Yudhistira, S., Riyantomo, A., & Mustagfirin, M. (2017). Augmented Reality Media Pendukung Pengenalan Kampus Universitas Wahid Hasyim Semarang. *Prosiding SNST Fakultas Teknik*, 1(1).
- 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.