

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Hendrawan, et al. “PERANCANGAN SISTEM APLIKASI REKAM MEDIK APDA PUSKESMAS PAKUAN BARU KOTA JAMBI”. Program Studi Teknik Informatika, STIKOM Dinamika Bangsa. Jurnal Ilmiah Media Processor Vol. 10, No. 1. Juni 2015. ISSN: 1979-7141.
- [2] Rosita Cahyaningtyas, Siska Iriyani. “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN PADA SMP NEGERI 3 TULAKAN, KECAMATAN TULAKAN KABUPATEN PACITAN”. Program Studi Teknik Informatika Universitas Yudharta Pasuruan. Vol. 4, No. 2. April 2015. P-ISSN: 2302-5700, E-ISSN:2354-6654.
- [3] Adi Widarma, Sri Rahayu. “PERANCANGAN APLIKASI GAJI KARYAWAN PADA PT.PP LONDON SUMATRA INDONESIA Tbk. GUNUNG MELAYU ESTATE – KABUPATEN ASAHAN”. Program Studi Teknik Informatika Universitas Asahan.
- [4] “Augmented Reality(Pengertian Augmented Reality, Tujuan, Manfaat Terlengkap) Internet: <https://www.seputarpengetahuan.co.id/2018/05/pengertian-augmented-reality-tujuan-manfaat.html>, Mei, 2018 [05 Des. 20].
- [5] Bagus Satria, Prihandoko. “IMPLEMENTASI METODE *MARKER BASED TRACKING* PADA APLIKASI BANGUN RUANG BERBASIS AUGMENTED REALITY”. Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Pascasarjana Teknik Informatika, Universitas Amikom Yogyakarta.
- [6] Heru Vitono, et al “IMPLEMENTASI MARKERLESS AUGMENTED REALITY SBAGAI MEDIA INFORMASI KOLEKSI MUSEUM BERBASIS ANDROID”. Program Studi Teknik Informatika, Jurusan Teknik Elektro, Universitas Tanjungpura Pontianak.
- [7] Rezi Fathullah Rahman, “IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY PADA PENGENALAN UNMANNED AERIAL VEHICLE DRONE BERBASIS ANDROID”. Program Ekstensi Ilmu Komputer, Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi, Universitas Sumatera Utara, 20 Desember 2016.
- [8] “Android (Pengertian Android Menurut para ahli 2014 dan 2017 skripsi) Internet: <http://pusatinformasiandroid.blogspot.com/2017/04/pengertian-android-menurut-para-ahli.html>, Apr. 09, 2017 [15 Des. 20].
- [9] M.Ichwan, Fifi Haikiky. “PENGUKURAN KINERJA GOODREADS APPLICATION PROGRAMMING INTERFACE (API) PADA APLIKASI MOBILE ANDROID (STUDI KASUS UNTUK PENCARIAN DATA BUKU)”. Jurusan Teknik Informatika Institut Teknologi Nasional Bandung. Vol. 02 No 8. Mei - Agustus 2011

- [10] Eka Wida Fridayanthie, Tias Mahdiati. “RACANG BANGUN SISTEM INFORMASI PERMINTAAN ATK BERBASIS INTERNET (STUDI KASUS : KEJAKSAAN NEGERI RANGKASBITUNG)”. Program Studi Manajemen Informatika AMIN BSI Tangerang. Jurnal Khatulistiwa Informatika Vol. 4, No. 2. Desember 2016.
- [11] Johanes, et al. “ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PERLENGKAPAN TIDUR BERBASIS WEB PADA PT.HILLON INDONESIA”. Jurusan Sistem Informasi STMIK Insan Pembangunan.
- [12] Yunahar Heriyanto. “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI RENTAL MOBIL BERBASIS WEB PADA PT.APM RENT CAR”. Manajemen Informatika, AMIK Mahaputra Riau. Jurnal Intra-Tech, Vol. 2, No. 2. Oktober 2018. ISSN : 2549-0222.
- [13] “Class Diagram (Pengertian Class Diagram: Fungsi, Simbol, dan Contohnya) Internet: <https://www.ansoriweb.com/2020/03/pengertian-class-diagram.html>, Ansori, Mar. 31, 2020 [15 Des. 20].
- [14] O.K Saddam Hussein et al. “SISTEM INFORMASI DETEKSI KEHADIRAN DAN MEDIA PENYAMPAIAN PENGUMUMAN DOSEN DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK PENGENALAN QR CODE”. Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Riau, Teknik Informatika STMIK Hang Tuah Pekanbaru. Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Univrab Vol. 3, No. 2. Juli 2018. P-ISSN: 2477-2062, E-ISSN: 2502-891X.
- [15] Nia Metafani et al. “APLIKASI PENGENAN CAGAR BUDAYA TANGERANG BERBASIS ANDROID DI DINAS KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA KOTA TANGERANG”. Program Studi Teknik Informatika, Universitas Isyam Syekh Yusuf Tangerang. JIMTEK : Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fakultas Teknik Vol. 1, No. 1. Februari 2020.
- [16] Aditya Rizki, et al., “IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY DI MUSEUM : STUDI AWAL PERANCANGAN APLIKASI EDUKASI UNTUK PENGUNJUNG MUSEUM”
- [17] Muhammad Rifa’I, et al. “PENERAPAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY PADA APLIKASI KATALOG RUMAH BERBASIS ANDROID”. Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muria Kudus. Prosiding SNATIF Ke-1, 2014, ISBN: 978-602-1180-04-4.
- [18] Huda, Nurul Purwaningtias, et al. “PERANCANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN PENGENALAN HURUF DAN ANGKA BERBASIS AUGMENTED REALITY”. Universitas Bina Darma. Jurnal SISFOKOM (*SISTEM INFORMASI dan KOMPUTER*), Vol. 06, No. 02, September 2017, ISSN: 2301-7988.
- [19] R. Rumajar et al. “PERNCANGAN BROSUR INTERAKTIF BERBASIS AUGMENTED REALITY”. Jurusan Teknik Elektro-FT, UNSRAT. Jurnal Teknik Elektro dan Komputer, Vol. 04, No. 06, 2015, ISSN: 2301-8402.

