

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. PRASETIO, N. NURHADI, and M. MULYADI, "Perancangan Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Tata Surya Berbasis Android Pada Sd Negeri 139/Iv Kota Jambi," *J. Process.*, vol. 14, no. 2, p. 94, 2019, doi: 10.33998/processor.2019.14.2.645.
- [2] N. E. Putri, S. Marwan, and T. Hariyono, "Jurnal Edik Informatika APLIKASI BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK PEMBELAJARAN Jurnal Edik Informatika," *J. Edik Inform. Penelit. Bid. Komput. Sains dan Pendidik. Inform.*, 2016.
- [3] A. Muqtadir and D. K. Basuki, "Aplikasi Pengenalan Hardware Perangkat Keras Berbasis Android dengan Teknologi Augmented Reality," *SNasPPM*, no. September, 2018.
- [4] R. Rumajar, A. Lumenta, B. A. Sugiarto, and J. T. E. Unsrat, "Perancangan Brosur Interaktif Berbasis Augmented Reality," *Tek. Elektro dan Komput.*, vol. 4, no. 6, pp. 1–9, 2015.
- [5] D. Nataniel and H. R. Hatta, "Perancangan Sistem Informasi Terpadu Pemerintah Daerah Kabupaten Paser," vol. 4, no. 1, pp. 47–54, 2009.
- [6] A. . Rosa and S. M, "Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur," in *Informatika*, 2013.
- [7] M. Subhan, *Analisa PErancangan Sistem*. 2012.
- [8] Jogiyanto (2005:384), "Aplikasi Ekspedisi Barang Di Pt.Karya Indah Buana Tasikmalaya," *Jumantaka*, 2018.
- [9] S. Fauzi Rahman, "Aplikasi pemesanan undangan online," *Sains dan Inform.*, vol. 1, no. 2, pp. 78–87, 2015, [Online]. Available: <https://jsi.politala.ac.id/index.php/JSI/article/view/30/29>.
- [10] R. T. Azuma, "A survey of augmented reality," *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*. 1997, doi: 10.1162/pres.1997.6.4.355.
- [11] S. Cawood and M. Fiala, "Augmented reality: a practical guide," *Sci-Tech News*, 2008.
- [12] J. Carmigniani and B. Furht, "Augmented Reality: An Overview," in *Handbook of Augmented Reality*, 2011.
- [13] M. F. Rayda, E. V. Haryanto, and A. Seiawan, "Implementasi Augmented Reality Pada Hardware Komputer Berbasis Android," *IT J.*, vol. 5, no. 2, pp. 109–117, 2017.
- [14] G. Kipper and J. Rampolla, *Augmented Reality: An Emerging Technologies Guide to AR*. 2012.
- [15] J. C. Young, "Marketing Communication Menggunakan Augmented Reality pada Mobile Platform," 9, 2015.
- [16] A. Buchari, S. R. Sentinuwo, and S. D. . Karouw, "Implementasi Augmented Reality warisan Budaya Berwujud di Museum Propinsi," *J. Tek. Inform.*, 2015, doi: 10.35793/jti.6.1.2015.9972.
- [17] R. Dhanta, *Pengantar Ilmu Komputer*. 2009.
- [18] T. Sutabri, *Konsep Sistem Informasi*. 2012.
- [19] R. Susilana and C. Riyana, "Komputer dan media pendidikan di sekolah dasar," *Wacana Prima*, 2008.

- [20] N. Jalinus and Ambiyar, "Media dan Sumber Pembelajaran," *Sifonoforos*, 2016.
- [21] R. Sumiharsono and H. Hasanah, "e-book Pengertian Media PEMBELAJARAN," in *Media Pembelajaran*, 2017.
- [22] Nazruddin Safaat H, *Android : Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android (Edisi Revisi)*. 2012.
- [23] & S. C. Edy Winarno ST, M.Eng, Ali Zaki, "Membuat Game Android dengan Unity 3D." Jakarta, 2015.
- [24] H. Kusniyati and N. S. Pangondian Sitanggang, "APLIKASI EDUKASI BUDAYA TOBA SAMOSIR BERBASIS ANDROID," *J. Tek. Inform.*, 2016, doi: 10.15408/jti.v9i1.5573.
- [25] S. Blackman, *Beginning 3D Game Development with Unity 4*: 2013.
- [26] S. L. Kim, H. J. Suk, J. H. Kang, J. M. Jung, T. H. Laine, and J. Westlin, "Using Unity 3D to facilitate mobile augmented reality game development," 2014, doi: 10.1109/WF-IoT.2014.6803110.
- [27] R. H. Creighton, *Unity 3D Game Development by Example*. 2010.
- [28] Ratno, "Pengembangan Game 2D dengan Unity 3D dan Orthello Framework," *Yogyakarta, Stmik Amikom*, 2012.
- [29] A. Septian and J. Tampubolon, "PENGARUH PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MEDIA TIGA DIMENSI (3D) TERHADAP HASIL BELAJAR MENGGAMBAR DENGAN PERANGKAT LUNAK KELAS XI PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK GAMBAR BANGUNAN SMK NEGERI 2 MEULABOH," *Educ. Build.*, 2015, doi: 10.24114/eb.v1i1.2827.
- [30] S. Waluya and A. Wiyono, "Pengaruh Media Pembelajaran Menggunakan Program Sketchup terhadap Kemampuan Menggambar Proyeksi Ortogonal Siswa di SMK Negeri 2 Surabaya," *J. Kaji. Pendidik. Tek. Bangunan*, vol. 3, no. 3, pp. 57–74, 2015.
- [31] and M. S. Rosa A.S, *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Obyek)*. 2011.
- [32] Sukamto dan and Shalahuddin(2014:28)., "Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek. Bandung: Informatika Bandung," *J. Pilar Nusa Mandiri*, 2014.
- [33] S. Mulyani, "Metode Analisis dan Perancangan Sistem," *Abdi Sistematika*. 2016.
- [34] R. A.S and M. Shalahuddin, "Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek. Bandung : Informatika," *Jurnal Pilar Nusa Mandiri*. 2015.
- [35] M. Tabrani and I. R. Aghniya, "Implementasi Metode Waterfall Pada Program Simpan Pinjam KOPERASI SUBUR JAYA MANDIRI SUBANG," *J. Interkom*, 2019.
- [36] A. R. Pratama, "Belajar UML - Use Case Diagram," *Codepolitan*, 2019. .
- [37] A. Nugroho, "Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek dengan Metode USDP," *Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek dengan Metode USDP*. 2010.
- [38] A. R. Roberts and G. J. Greene, "Buku Pintar Pekerja Sosial – jilid 2," *Jakarta : Gunung Mulia*, 2009.
- [39] L. Sitorus, "Algoritma dan Pemrograman," *CV Andi Offset*, 2015.

