

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Soetam Rizky. “Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak. Malang, 2011, Halaman 118.
- [2] Davit Irawan, Zerian novianto. “PERANCANGAN E-LEARNING PADA SMAN 1 KOTA LUBUKLINGGAU MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER (CI Jurnal Digital Teknologi Informasi Volume 3 Nomor 2 2020
- [3] Surya Bakti, Nelly Astuti Hasibuan, Lince Tomoria Sianturi, Ronda Deli Sianturi. “PERANCANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN CORELDRAW X3 MENGGUNAKAN METODE WEB BASED LEARNING (WBL)”. Jurnal Riset Komputer (JURIKOM), Vol. 3 No. 4, Agustus 2016
- [4] Fergiawan Listianto, Fauzi, Rita Irviani, Kasmi, Garaika. “APLIKASI E-COMMERCE BERBASIS WEB MOBILE PADA INDUSTRI KONVEKSI SERAGAM DRUMBAND DI PEKON KLATEN GADINGREJO KABUPATEN PRINGSEWU”. Jurnal TAM (Technology Acceptance Model) Volume 8, Nomor 2, Desember 2017.
- [5] Amelia Anggraini. “APLIKASI PEMESANAN ALAT KONTRASEPSI PADA BADAN KELUARGA”. Jurnal Digital (2018), Volume 01 No.1
- [6] Refni Wahyuni , Yuda Irawan. APLIKASI E-BOOK UNTUK ATURAN KERJA BERBASIS WEB DI PENGADILAN NEGERI MUARA BULIAN KELAS II JAMBI. Vol. 8 No. 2 (2019)
- [7] Rujianto Eko Saputro, Dhanar Intan Surya Saputra “Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi Augmented Reality”. Jurnal Buana Informatika, Volume 6, Nomor 2, April 2015: 153-162.
- [8] Ilmawan Mustaqim. PEMANFAATAN *AUGMENTED REALITY* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN”. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Vol.13, No.2, Juli 2016, Hal:174 ISSN 2541-0652.
- [9] Gusti Ngurah Wira Satryawan, I Gede Mahendra Darmawiguna, I Made Gede Sunarya. “PENGEMBANGAN MEDIA BELAJAR PUPUH BERBASIS *ANDROID*”. JPTK, UNDIKSHA, Vol. 11, No. 2, Juli 2014 : 87 – 98.
- [10] Irnin Agustina Dwi Astutia), Ria Asep Sumarni, Dandan Luhur Saraswati. “Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning berbasis *Android*”. - Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika Volume 3 Nomor 1, Juni 2017

- [11] Ali Khumaidi. "ERANCANGAN APLIKASI MARKETPLACE ORDER BAJU PINTAR MENGGUNAKAN WEB RESPONSIF UNTUK MEMUDAHKAN CUSTOMER MENDESAIN SESUAI SELERA". *Ikraith-informatika VOL2 NO 2 JULI 2018*
- [12] Fitri Ayu1, Nia Permatasari. "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN DATA PRAKTEK KERJA LAPANGAN (PKL) PADA DEVISI HUMAS PT. PEGADAIAN ". Volume 2, No.2 Oktober 2018 ISSN. 2549-0222 *Jurnal Intra-Tech*
- [13] Ade Hendini. "PEMODELAN UML SISTEM INFORMASI MONITORING PENJUALAN DAN STOK BARANG (STUDI KASUS: DISTRO ZHEZHA PONTIANAK)". *JURNAL KHATULISTIWA INFORMATIKA, VOL. IV, NO. 2 DESEMBER 2016.*
- [14] Dede Wira Trise Putra, Rahmi Andriani. "Unified Modelling Language (UML) dalam Perancangan Sistem Informasi Permohonan Pembayaran Restitusi SPPD". *Jurnal TEKNOIF Vol. 7 No. 1 April 2019.*
- [15] Ide Bagus Made Mahendra. "IMPLEMENTASI *AUGMENTED REALITY* (AR) MENGGUNAKAN UNITY 3D DAN VUPORIA SDK". *Jurnal Ilmiah ILMU KOMPUTER Universitas Udayana Vol. 9, No. 1, April 2016*
- [16] Yoga Aprillion Saputra. "IMPLEMENTASI *AUGMENTED REALITY* (AR) PADA FOSIL PURBAKALA DI MUSEUM GEOLOGI BANDUNG". *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA) 1 Edisi.01 Volume.01 Bulan Agustus 2014.*
- [17] Muhammad Rifa'i, Tri Listyorini, Anastasya Latubessy. "PENERAPAN TEKNOLOGI *AUGMENTED REALITY* PADA APLIKASI KATALOG RUMAH BERBASIS *ANDROID*. Prosiding SNATIF Ke-1 Tahun 2014 ISBN: 978-602-1180-04-4
- [18] Agung Subagyo, Tri Listyorini, Arief Susanto "PENGENALAN RUMUS BANGUN RUANG MATEMATIKA BERBASIS *AUGMENTED REALITY*". Prosiding SNATIF Ke -2 Tahun 2015
- [19] I Putu Astya Prayudha, A.A. Kt. Agung Cahyawan Wiranatha, I Made Sunia Raharja. "Aplikasi Virtual Reality Media Pembelajaran Sistem Tata Surya". *MERPATI VOL. 5, NO. 2 APRIL 2017.*
- [20] Rusnandi, Enang, Harun Sujadi, and Eva Febriyani Noer Fauzyah. "Implementasi *Augmented Reality* (AR) pada Pengembangan Media Pembelajaran Pemodelan Bangun Ruang 3D untuk Siswa Sekolah Dasar." *INFOTECH journal 1.2 (2016).*
- [21] Hadi, Pillar. "Perancangan Aplikasi Informasi Multimedia Tanaman Buah Kebun Raya Bogor dengan *Augmented Reality*." Volume 5 Edisi 3, 2018

