

DAFTAR PUSTAKA

- A.S, Rosa dan Shalahuddin, M. (2011).Modul Pembelajaran: Rekayasa Perangkat Lunak. Bandung: Modula.
- Fazri, A. (2013). Perancangan perangkat lunak berbasis wap untuk manajemen percetakan yang terintegrasi dengan sms gateway pada percetakan mentari.
- Gata, Windu dan Gata, Grace. (2013). Sukses Membangun Aplikasi Penjualan dengan Java. Jakarta : Elex Media Komputindo. Jurnal Khatulistiwa Informatika, Vol IV.NO 2.
- Hendini, A. (2016). Pemodelan UML sistem informasi Monitoring Penjualan dan stok barang. Jurnal Khatulistiwa Informatika, IV(2), 107–116.
- Indrawaty, Youllia., M. Ichawan., dan Wahyu Putra. 2013. Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Anatomi Manusia Menggunakan Metode Augmented Reality(AR). Jurnal Itena Library, Vol.4-4 h.8, Institut Teknologi Nasional Bandung, Bandung.
- Juansyah, A. (2015). PEMBANGUNAN APLIKASI CHILD TRACKER BERBASIS ASSISTED – GLOBAL POSITIONING SYSTEM (A-GPS) DENGAN PLATFORM ANDROID. Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA), 1.
- Maimunah, David Ericson Manalu dan Dian Budi Kusuma. 2017. “Perancangan Prototype Visual pada Bagian Desain Sebagai Media Informasi dan Promosi pada PT Sulindafin”. Yogyakarta: Jurnal Semnasteknomedia Universitas Amikom Yogyakarta
- Nazruddin, Safaat H. Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone Dan Tablet PC Berbasis Android. Bandung: Informatika, 2012. Jurnal Ilmiah KOMPUTASI, Vol 12 No:2.

- Raj K., A. D'Souza, A., Shanbhag, C., and D'Shouza, D. (2015). AR Application Using Android OS. *International Journal of Innovative Research in Computer and Communication Engineering*. Vol 3. Issue 7. 126-129.
- Sembiring, Sandro. 2013. Perancangan Aplikasi Seganografi Untuk Menyisipkan Pesan Teks Pada Gambar Dengan Metode End of File. *Jurnal Pelita Informatika Budi Darma*, Vol IV, No.2
- Sianturi, Fricles Ariwisanto. 2013. "Perancangan Aplikasi Pengamanan Data dengan Kriptografi Advanced Encryption Standard (AES)". Medan: *Jurnal Pelita Informatika Budi Dharma*, Vol.IV, No. 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. *JURNAL IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY DI MUSEUM: STUDI AWAL PERANCANGAN APLIKASI EDUKASI UNTUK PENGUNJUNG MUSEUM* Aditya, 2–11.
- Sulihati, & Andriyani. (2016). Aplikasi Akademik Online Berbasis Mobile Android Pada Universitas Tama Jagakarsa. *Teknik Utama Jurnal Sains Dan Teknologi*, XI(152), 15–26. <https://doi.org/1978001>
- Sari, Indah, Ananta, S. (2011). Google SketchUp Workshop. *Google SketchUp Workshop*, III(2), 6–10. <https://doi.org/10.1016/B978-0-240-81627-2.00014-7>