

DAFTAR PUSTAKA

Abdul Kadir, 2013, *“Program Aplikasi Android”*. Andi Publisher : Yogyakarta.

https://www.researchgate.net/profile/Abdul_Kadir4/publication/264422144_From_Zero_to_A_Pro_Pemrograman_Aplikasi_Android/links/53de02430cf216e4210c49fc/From-Zero-to-A-Pro-Pemrograman-Aplikasi-Android.pdf

E-Jurnal Teknik Informatika Vol 12, No.1 (2017) ISSN: 2301-8364” *Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Hafalan Doa Agama Islam”*.

Jurnal Ilmiah KOMPUTASI, Volume 12 Nomor : 2, Desember 2013 ISSN : 1412-9434.

<file:///C:/Users/ASUS/Downloads/jurnal%20Android.pdf>

Kresna Galuh D. Herlanggga, 2016, *Virtual Reality dan Perkembangannya*.

<https://www.codepolitan.com/virtual-reality-dan-perkembangannya>

Risman Abidin, 25 April 2016, *Pengertian Virtual Reality dan Perbedaannya dengan Augmented Reality*.

<https://teknojurnal.com/pengertian-virtual-reality-dan-perbedaannya-dengan-augmented-reality/>

Ulfiah Rohmah (11108987), 2014, *Penerapan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Promosi Apartemen Dengan Metode Markerless*.

<http://docplayer.info/62129333-Penerapan-teknologi-augmented-reality-sebagai-media-promosi-apartemen-dengan-metode-markerless.html>

Yudi Nugraha Bahar, 2014, *„Aplikasi Teknologi Virtual Realty Bagi Pelestarian Bangunan Arsitektur “*, Jurusan Teknik Arsitektur. Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Gunadarma 1 Jalan Akses Kelapa Dua Kampus G Universitas Gunadarma Depok.

.