

DAFTAR PUSAKA

- Arifitama, B. (2015). *Panduan Mudah Membuat Augmented Reality* (Seno (ed.)). ANDI OFFSET.
- Arisandy, R., & Handoko, K. (2021). *PENGENALAN PRODUK BARU PROCTER AND GAMBLE MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID*. 5.
- Atikah Khansa, R. (2017). Pengembangan Aplikasi “Indonesian Landmark” Berbasis *Android* dengan Teknologi Augmented Reality. *KOPERTIP : Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika Dan Komputer*, 1(2), 77–84. <https://doi.org/10.32485/kopertip.v1i02.12>
- Bakti, S., Hasibuan, nelly astuti, Sianturi, lince tomoria, & Sianturi, ronda deli. (2016). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Coreldraw X3 Menggunakan Metode WEB Based Learning (WBL). *Jurnal Riset Komputer (JURIKOM)*, 3(4), 32–35.
- Bentelu, A. S., Sentinuwo, S., & Lantang, O. (2016). Animasi 3 Dimensi Pencegahan Cyber Crime (Studi Kasus : Kota Manado). *Jurnal Teknik Informatika*, 8(1). <https://doi.org/10.35793/jti.8.1.2016.13171>
- Fernando, Y., Ahmad, I., Azmi, A., & Borman, R. I. (2021). Penerapan Teknologi Augmented Reality Katalog Perumahan Sebagai Media Pemasaran Pada PT. San Esha Arthamas. *Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI)*, 5(1), 62–71.
- Gede, I. D., Dhiyatmika, W., Gede, I. K., Putra, D., Made, N., & Marini, I. (2015). Aplikasi Augmented Reality Magic Book Pengenalan Binatang Untuk Siswa TK. *Aplikasi Augmented Reality Magic Book Pengenalan Binatang Untuk Siswa Tk*, 6(2), 120–127. <https://doi.org/10.24843/LKJITI.6.2.16708>
- Haris, M., Jadoon, B., Yousaf, M., & Khan, F. H. (2017). *Evolution of android operating system: a review*.
- İlhan, İ., & Çeltek, E. (2016). “Mobil Pazarlama: Turizmde Artırılmış Gerçeklik Kullanımı.” *Gaziantep University Journal Of Social Sciences*, 15(2), 581–599.
- Khairul, Ilhamiarsyah, U., Wijaya, R. F., & Utomo, R. B. (2018). *Implementasi Augmented Reality sebagai Media Promosi Penjualan Rumah*. 9986(September), 429–434.
- Lenurra, F., & Pratiwi, D. (2017). Penerapan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Promosi Apartemen Dengan Metode Markerless. *Seminar Nasional Cendekiawan*, 3(October), 77–83. <https://www.trijurnal.lemlit.trisakti.ac.id/semnas/article/view/2167/1849>
- Maharani, M. A. (2018). *Analisa dan Perancangan Sistem Informasi dengan CODEIGNITER dan LARAVEL*. LOKO MEDIA.
- Maldanop, A. H., Nurhidayati, Y., & Ibrahim, A. (2017). Aplikasi Augmented Reality Untuk Informasi Pemakaian Ruang Kelas Pada Kampus Fasilkom Unsri Berbasis Android. *JSI: Jurnal Sistem Informasi (E-Journal)*, 9(2), 1271–1276. <https://doi.org/10.36706/jsi.v9i2.7741>
- Manning, J., & Buttfield-Addison, P. (2017). *Mobile Game Development with Unity*. (Rachel Roumeliotis, ed.).

- Rendi, A., & Handoko, K. (2021). *Penerapan Augmented Reality Pengenalan Jenis Olahraga Berbasis Android*. 04. <http://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/comasiejournal/article/view/3551/1624>
- Soewito, B., Gunawan, F. E., & Rusli, I. P. (2019). The use of *android* smart phones as a tool for absences. *Procedia Computer Science*, 157, 238–246. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2019.08.163>
- Suendri. (2018). Implementasi Diagram UML (Unified Modelling Language) Pada Perancangan Sistem Informasi Remunerasi Dosen Dengan Database Oracle (Studi Kasus: UIN Sumatera Utara Medan). *Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika*, 3(1), 1–9. <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/algoritma/article/download/3148/1871>
- Suharso, A., Jaman, J. H., & Mulyana, A. (2020). Brosur Digital Untuk Fitur Eksterior Produk Otomotif Berbasis. *Journal of Integrated Technology*, 6(1), 25–30. <https://journal.nurulfikri.ac.id/index.php/JTT>
- Tabrani, M., & Pudjiarti, E. (2017). PENERAPAN METODE WATERFALL PADA SISTEM INFORMASI INVENTORI PT. PANGAN SEHAT SEJAHTERA. *Jurnal Administrasi Bisnis S1 Universitas Brawijaya*, 1(2), 30–40.