

DAFTAR PUSTAKA

- Adami, F. Z., & Budihartanti, C. (2016). Penerapan Teknologi Augmented Reality pada Media Pembelajaran Sistem Pencernaan Berbasis Android. *Teknik Komputer AMIK BSI*, 2(1), 122–131. <https://doi.org/10.1016/j.ygyno.2014.12.004>
- Akil, I. (2016). Rekayasa Perangkat Lunak Dengan Model Unified Process Studi Kasus : Sistem Informasi Journal. *Jurnal Pilar Nusa Mandiri*, 7(Maret), 11.
- Akmaludin. (2013). Analisis Perancangan Animasi Interaktif Pembelajaran Anatomi Otak Manusia Tingkat Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Techno Nusa Mandiri*, 10(2), 1–11. Retrieved from <http://ejournal.nusamandiri.ac.id/ejurnal/index.php/techno/article/view/51/48>
- Ali, M. (2014:1). *Kitab Belajar Pemrograman C#*. Retrieved from <https://www.scribd.com/doc/236623672/Ebook-Pemrograman-C-Lengkap>
- Fernando, M. (2013:6). *Membuat Aplikasi Android Augmented Reality Menggunakan Vuforia SDK dan Unity*. (D. Prihantono, Ed.). Manado: BUKU AR ONLINE.
- Liana, L. (2015:2). *Pengujian Perangkat Lunak (Software Testing)*. Jakarta.
- Maarif, V., Nur, H. M., & Rahayu, W. (2018). Aplikasi pembelajaran ilmu tajwid berbasis android 1). *Evolusi*, 6(1), 91–100.
- Mufasu. (2015). Apa Itu Sketchup. Retrieved December 26, 2018, from <http://mufasucad.com/apa-itu-sketchup/>
- Mulyana, H. (2013). Perancangan Aplikasi Pemeriksaan IP Address Aktif Pada Jaringan Komputer Dengan Metode Pengujian Black Box. *Techno Nusa Mandiri*, X(1).
- Saifulloh, K., Sulistyoningsih, M., & Lutfi, M. (2016). Perancangan animasi interaktif pengenalan binatang pada anak usia dini. *Sniptek*, 253–258.
- Supriyanta, & Suparlan. (2017). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pakaian Pada Alea Zahra Shop Yogyakarta. *AMIK BSI Yogyakarta*, 5(1), 32–36. Retrieved from <https://repository.bsi.ac.id/index.php/repo/viewitem/725>
- TeamGoogleDeveloper, T. (2016:5). *Android Developer Fundamentals Course*. Google.
- Wiharto, A., & Budihartanti, C. (2017). Aplikasi Mobile Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Hardware Komputer Berbasis Android. *PROSISKO: Jurnal Pengembangan Riset Dan Observasi Sistem Komputer*, 4(2), 17–24. <https://doi.org/10.2777/58454>

- Yuliati, T., Utami, E., & Fatta, H. Al. (2014). Perancangan Mobile Augmented Reality dengan Metode Interactive Multimedia System Design Development (Studi Kasus: Brosur di Sekolah Tinggi Teknologi Dumai). *Jurnal DASI*, 15(1), 54–60.
- A. Suryawinata, B. (2010). Pemanfaatan Augmented Reality Dalam Memvisualisasikan Produk Perumahan Melalui Internet, 1(2), 758–769.

