

BEBAS PUSTAKA

- Arifitama, B., & Syahputra, A. (2018). Mobile Augmented Reality Pengenalan Situs Sejarah Kawasan Banten Lama dengan Metode Marker Based Tracking. *JTERA (Jurnal Teknologi Rekayasa)*, 3(2), 255. <https://doi.org/10.31544/jtera.v3.i2.2018.255-260>
- Chari, V., Singh, J. M., & Narayanan, P. J. (2008). Augmented Reality using Over-Segmentation. *Camera*, July.
- Dianrizkita, Y., Seruni, H., & Agung, H. (2018). Analisa Perbandingan Metode Marker Based dan Markless Augmented Reality pada Bangun Ruang. *Jurnal Ilmiah SImanteC*, 6(3), 121–128.
- Pressman, R. S. (2012). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta
- Ginting, S. L. B., & Sofyan, F. (2017). Aplikasi Pengenalan Alat Musik Tradisional Indonesia Menggunakan Metode Based Marker Augmented Reality Berbasis Android. *Majalah Ilmiah UNIKOM*, 15(2), 139–154. <https://doi.org/10.34010/miu.v15i2.554>
- Hermawan Susanto, Stephanus. 2011. *Mudah Membuat Aplikasi Android*. Yogyakarta : C.V ANDI OFFSET
- Java, M. I., & Putra, R. E. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Drone Simulator Berbasis Android Menggunakan Game Engine Unity. *Journal of Informatics and Computer Science (JINACS)*, 1(01), 26–33. <https://doi.org/10.26740/jinacs.v1n01.p26-33>
- Lenurra, F., & Pratiwi, D. (2017). Penerapan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Promosi Apartemen Dengan Metode Markerless. *Seminar Nasional Cendikiawan*, 3(October), 77–83. <https://www.trijurnal.lemlit.trisakti.ac.id/semnas/article/view/2167/1849>
- Muntahanah, M., Toyib, R., & Ansyori, M. (2017). Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Katalog Rumah Berbasis Android (Studi Kasus Pt. Jashando Han Saputra). *Pseudocode*, 4(1), 81–89. <https://doi.org/10.33369/pseudocode.4.1.81-89>

- Noor, I. F., Tolle, H., & Wardhono, W. S. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Augmented Reality Pemilihan Sepatu Berdasarkan Ukuran Kaki Pengguna. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (JPTIIK) Universitas Brawijaya*, 2(4), 1675–1682.
- Nugroho, A., & Pramono, B. A. (2017). Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia Dan Unity Pada Pengenalan Objek 3D Dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang. *Jurnal Transformatika*, 14(2), 86.
<https://doi.org/10.26623/transformatika.v14i2.442>
- Pradiani, T. (2018). Pengaruh Sistem Pemasaran Digital Marketing Terhadap Peningkatan Volume Penjualan Hasil Industri Rumahan. *Jurnal Ilmiah Bisnis Dan Ekonomi Asia*, 11(2), 46–53. <https://doi.org/10.32812/jibeka.v11i2.45>
- Pratiwi, N. I. (2017). Penggunaan Media Video Call dalam Teknologi Komunikasi. *Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial*, 1(2), 212.
- Rahman, F., Wati, L., & Satria, D. (2018). Aplikasi Keamanan Smartphone Berbasis Android Menggunakan Short Message Service. *Jaringan Sistem ...*, 2(01), 91–99.
<http://ojsamik.amikmitragama.ac.id/index.php/js/article/view/31>
- Safaat H Nazruddin. 2015. Implementasi dan Pengembangan Aplikasi Mobile Bebasis Android. Bandung : Informatika Bandung
- Saputra, D. I. S. et al. (2013). Penerapan Mobile Augmented Reality Berbasis Cloud Computing. *Seminar Nasional Informatika, 2013(semnasIF)*, 14–21.
- Sujati, D. A., Isnanto, R. R., & Martono, K. T. (2016). Pengembangan Aplikasi Multimedia untuk Pembelajaran Satelit Astronomi NASA dengan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 4(2), 249. <https://doi.org/10.14710/jtsiskom.4.2.2016.249-258>
- Syarif, M., & Nugraha, W. (2020). Pemodelan Diagram UML Sistem Pembayaran Tunai Pada Transaksi E-Commerce. *Jurnal Teknik Informatika Kaputama (JTik)*, 4(1), 70 halaman.
<http://jurnal.kaputama.ac.id/index.php/JTik/article/view/240>