

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Febrianto, "Apa itu Arduino Aplikasi?," *Referensi Teknologi dan Elektronika Indonesia*, p. 4, 29 November 2018.
- [2] J. Andi, "Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted – Global Positioning System (A-GPS) Dengan Platform Android," *J. Ilm. Komput. dan Inform*, Vol. 1 dari 2vol. 1, no. 1, pp. 1–8, 2015.
- [3] J. Gunawan, "Web Database Development," *Peranc. Apl. ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK ANAK KELAS SATU Sekol.menengah*, pp. 1-6, 2015.
- [4] D. Vertuani, "Create a simple home automation system using Arduino and an Android phone," 2017.
- [5] I. Mahendra, "Implementasi Augmented Reality (Ar) Menggunakan Unity 3D Dan Vuforia Sdk,," *J. Ilmu Komput* , vol. vol. 9 no. 1, p. 1–5, 2017.
- [6] I. F. Faiztyan, R. R. Isnanto, and E. D. Widiyanto "Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Visualisasi 3D Interaktif Masjid Agung Jawa Tengah Menggunakan Unity3D," *J. Teknol. dan Sist. Komput.*,, vol. vol.3 no.2, p. 207, 2015.
- [7] S. I. A. Setiawan, "Google SketchUp Perangkat Alternatif dalam Pemodelan 3D," *J. Ultim*, Vol. 1 dari 23, no.2, pp. 6-19, 2011.
- [8] MFeiner, S., MacIntyre, B., and Seligmann, D. (1993) "Knowledge-Based Augmented Reality." *Communications of the ACM*, Vol. 36(7), pp. 53-62.
- [9] Gav, G., Lentini, M. "Use of Communication Resources in a Networked Collaborative Design Environment."