

DAFTAR PUSTAKA

1. Arifitama Budi. (2017). ***Panduan Mudah Membuat Augmented Reality***. Andi;Yogyakarta
2. Wiharto Aries. (2017). ***Aplikasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Hardware Komputer Berbasis Android***. Jurnal, Program Studi Teknik Informatika
3. Haryani Prita. (2017). ***Augmented Reality Sebagai Teknologi Interaktif Dalam Pengenalan Benda Cagar Budaya Kepada Masyarakat***. Jurnal, Fakultas Teknologi Industri, Jurusan Teknik Informatika, Yogyakarta
4. Yuliati Yuyun. (1999). ***Matematika Untuk SD/MI kelas IV***. CV Arya Duta. Sukamaju Cilodong,Depok
5. Rifa'I Muhammad. (2014). ***Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Aplikasi Katalog Rumah Berbasis Android***. Jurnal, Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muria Kudus
6. Gunawan Bambang. (2018). ***Perancangan Tata Kelola Teknologi Informasi***. Andi Offset
7. Setia Wardani. (2015). ***Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality Untuk Pengenalan Aksara Jawa Pada Anak***. Jurnal, Program Studi Teknik Informatika, Universitas PGRI Yogyakarta.
8. Mohamad Sani. (2010). ***Tutorial Layout Aplikasi Android***.
9. Muhammad Avief Barkah (2017). ***Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Candi – Candi Di Malang Raya Berbasis Mobile Android***. Jurnal, Teknik Informatika, Universitas Kanjuruhan Malang