

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. Yulianti 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