

DAFTAR REFERENSI

- Alfiansyah, Muhammad. 2018. "PERANCANGAN AUGMENTED REALITY PENGENALAN HEWAN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK ANAK USIA DINI."
- Azzukhruf Pramata, Niku. 2019. "PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM VIRTUAL REALITY E-LEARNING UNTUK PEMBELAJARAN MAHASISWA."
- Burhanudin, Ahmad. 2017. "Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Dasar Elektronika Di SMK Hamong Putera 2 Pakem." *Pendidikan Teknik Mekatronika* 7 (3): 266–74.
- Ependi, Usman, Tri Basuki Kurniawan, and Febriyanti Panjaitan. 2019. "System Usability Scale Vs Heuristic Evaluation: A Review." *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer* 10 (1): 65–74. <https://doi.org/10.24176/simet.v10i1.2725>.
- Fitri, Mega Orina. 2013. "Trend Penggunaan Nosql Untuk Basis Data Non Relasional." *Teknosains* 7 (1): 120–27.
- Grubert, Jens, and Raphaël Grasset. 2013. *Augmented Reality for Android Application Development : Learn How to Develop Advanced Augmented Reality Applications for Android*.
- Hermawan, Latus, and Mochamad Hariadi. 2015. "Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Informasi Kampus Menggunakan Brosur." *Sentika* 2015 (Sentika): 81–88.
- Marpaung, Indra Yasinta O., and Sahat Siagian. 2016. "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Macromedia Flash Professional 8 Kelas V Sd Swasta Namira." *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan* 3 (1): 28–40. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v3i1.5003>.
- Pradika, Gilang. 2019. "IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY DALAM PENGENALAN RAGAM JENIS PROFESI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK ANAK USIA DINI (STUDI KASUS : PAUD HABBANI) TUGAS AKHIR NAMA : GILANG PRADIKA NIM."
- Rosa, A.S, and M Shalauhuddin. 2018. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Revisi. Bandung: Informatika Bandung.
- Sakti, Hadi gunawan. 2017. "Pengaruh Media Desain Grafis Berbasis Adobe Photoshop Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Desain Grafis." *Realita: Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 2 (2): 325–44.
- Sari, Irma Permata, Selo Sulistyono, and Bimo Sunarfri Hantono. 2014. "Evaluasi Kemampuan Sistem Pendeteksian Objek Augmented Reality Secara Cloud Recognition." *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI)*, 1–6.
- Sitorus, Solehuddin. 2013. "INFRASTRUKTUR JALAN DI KOTA BANDUNG (STUDI KASUS DI DINAS BAPPEDA KOTA BANDUNG) Solehuddin Sitorus Teknik Informatika – Universitas Komputer Indonesia Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika (KOMPUTA)."
- Sugiono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tullah, Rahmat, Arnio Retno Mariana, and Iskandar Dzulkarnain. 2017. "Perancangan Sistem Informasi Geografis Pemetaan Lokasi Dealer Jok Mobil Di Wilayah

Jabodetabek.” *Jurnal Sisfotek Global* 7 (2): 69–74.

Wulandari, Bekt, and Herman Dwi Surjono. 2013. “Pengaruh Problem-Based Learning Terhadap Hasil Belajar Ditinjau Dari Motivasi Belajar PLC Di SMK.” *Jurnal Pendidikan Vokasi* 3 (2): 178–91. <https://doi.org/10.21831/jpv.v3i2.1600>.