

Daftar Pustaka

- A.S, R., & Shalahuddin, M. (2015). Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek. Bandung : Informatika. In *Jurnal Pilar Nusa Mandiri*.
- Burhanudin, A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Dasar Elektronika di SMK Hamong Putera 2 Pakem. *Pendidikan Teknik Mekatronika*.
- Faiztyan, I. F., Isnanto, R. R., & Widiyanto, E. D. (2015). Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Visualisasi 3D Interaktif Masjid Agung Jawa Tengah Menggunakan Unity3D. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*.
<https://doi.org/10.14710/jtsiskom.3.2.2015.207-212>
- Hendini, A. (2016). PEMODELAN UML SISTEM INFORMASI MONITORING PENJUALAN DAN STOK BARANG (STUDI KASUS: DISTRO ZHEZHA PONTIANAK). *JURNAL KHATULISTIWA INFORMATIKA*.
<https://doi.org/10.2135/cropsci1983.0011183x002300020002x>
- Indrajani. (2018). Database Design All in One - Theory, Practice, and Case Study. In *Buku Database*.
- Murnawan, H., & Mustofa. (2014). Perencanaan Produktivitas Kerja dari Hasil Evaluasi Produktivitas dengan Metode Fishbone di Perusahaan Percetakan Kemasan PT.X. *Jurnal Teknik Industri HEURISTIC*.
- Mustaqbal, M. S., Firdaus, R. F., & Rahmadi, H. (2015). PENGUJIAN APLIKASI MENGGUNAKAN BLACK BOX TESTING BOUNDARY VALUE ANALYSIS (Studi Kasus : Aplikasi Prediksi Kelulusan SNMPTN). In *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan: Vol. I* (Issue 3).
- Nurnajmi. (2015). Aplikasi Augmented Reality Dengan Metode Marker Basedtracking Untuk Memvisualisasikan Gedung-Gedung Pada Kampus Ii Universitas Islam. *Augmented Reality Application Development*.
- Oktavia, C. A., Setiawan, R. F., & Christianto, A. (2019). Perancangan Aplikasi Augmented Reality Untuk Pengenalan Ruangan Menggunakan Marker 3D

Objects Tracking. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Asia*.
<https://doi.org/10.32815/jitika.v13i1.332>

Pekerti, B. A. (2017). PENGEMBANGAN APLIKASI AUGMENTED REALITY UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SMP NEGERI 2 BANYUMAS PADA MATA PELAJARAN IPA TATA SURYA. *Вестник Росздравнадзора*, 6, 5–9.

Prasetyo, E. D. (2015). Analisa produksi pada Aerosol CAN Ø 65 X 124 dengan Menggunakan Metode Pendekatan Six Sigma Pada Line ABM 3 Departemen Assembly PT. XYZ. *Pasti*.

Rickman, R. (2018). UNITY TUTORIAL GAME ENGINE. In *Informatika Bandung*.

Roger, S. Pressman, P. D. (2012). Rekayasa Perangkat Lunak (Pendekatan Praktisi) Edisi 7 : Buku 1. *Teknoif*.

Rumajar, R., Lumenta, A., Sugiarto, B. A., & Unsrat, J. T. E. (2015). Perancangan Brosur Interaktif Berbasis Augmented Reality. *Teknik Elektro Dan Komputer*.

Sri Mulyani. (2016a). *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Keuangan Daerah: Notasi ... - Prof. Dr. Sri Mulyani, Ak., CA. - Google Buku*. Abdi Sistematika.

Sri Mulyani. (2016b). Sistem Informasi Manajemen Rumah Sakit: Analisis dan Perancangan. In *Jakarta: KARS*.

Sugianto, A., & Saputra, R. (2018). Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Kesehatan Keselamatan Kerja (K3) Pada SMK Negeri 2 Palembang. *Kementerian Riset, Teknologi Dan Pendidikan Tinggi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer Palcomtech*.

Sugiarti, Y. (2013). Analisis & Perancangan UML (Unified Modeling Language) Generated VB.6. In *Graha Ilmu*.

Sukanto, & Shalahuddin, M. (2015). Shalahuddin, M. Rosa A.S 2015. Rekayasa

Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek. Bandung: Informatika Bandung. *Jurnal Pilar Nusa Mandiri*.

Syifani, D., & Dores, A. (2018). APLIKASI SISTEM REKAM MEDIS DI PUSKESMAS KELURAHAN GUNUNG. *Teknologi Informatika Dan Komputer*.

Trisnawati, M. (2015). *Perancangan Sistem Informasi Penggajian Kayawan Berbasis Web Pada Pt. Akses Nusa Karya Infratek*. 1, 6.

Wardana, Y. B. (2017). Perancangan Permainan Papan Dengan Penerapan Teknologi Augmented Reality Untuk Meningkatkan Pemahaman Anak-Anak Dalam Memilih Makanan Yang Sehat Dan Bergizi. In *Institut Teknologi Sepuluh Nopember*.