DAFTAR PUSTAKA

Atmajaya, D. (2017). Implementasi Augmented Reality Untuk Pembelajaran Interaktif. *ILKOM Jurnal Ilmiah*, *9*(2), 227–232. Diakses pada 9 Maret 2020 dari https://doi.org/10.33096/ilkom.v9i2.143.227-232

Indriani, R., Sugiarto, B., & Purwanto, A. (2016). Pembuatan Augmented Reality Tentang Pengenalan Hewan Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android Menggunakan Metode Image Tracking Vuforia. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 73–78.

Jumarlis, M. (2018). Aplikasi Pembelajaran Smart Hijaiyyah Berbasis Augmented Reality. *ILKOM Jurnal Ilmiah*, *10*(1), 52–58. Diakses pada 9 Maret 2020 dari https://doi.org/10.33096/ilkom.v10i1.238.52-58

Maulana, A. (2014). Aplikasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Tata Surya. *Prosiding Seminar Ilmiah Nasional Komputer Dan Sistem Intelejen (KOMMIT 2014)*, *8*, 1–59.

Riady, S. C. R., Sentinuwo, S., & Karouw, S. (2016). Rancang Bangun Aplikasi Mobile Learning Anak Sekolah Minggu dengan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika*, *9*(1), 20–25. Diakses pada 11 Maret 2020 dari https://doi.org/10.35793/jti.9.1.2016.14807

Saputro, R. E., & Saputra, D. I. S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *Jurnal Buana Informatika*, *6*(2), 153–162. Diakses pada 11 Maret 2020 dari https://doi.org/10.24002/jbi.v6i2.404

Saurina, N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal IPTEK*, *20*(1), 95. Diakses pada 12 Maret 2020 dari https://doi.org/10.31284/j.iptek.2016.v20i1.27

Setiawan, A. B. (2020). *Transformasi Objek Dua Dimensi Ke Tiga Dimensi Dengan Augmented Reality Menggunakan Metode Marker Based Tracking Berbasis Android (Icon Daerah Indonesia)*. Skripsi STMIK AKAKOM.

Supriyanto, J. (2018). *Penerapan Teknologi Augmented Reaity Dengan Fitur Virtual Button*. Skripsi STMIK AKAKOM.