

Daftar Pustaka

- Adetiya Burhasan Putra, 2019, *Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Embelajaran Tuntunan Shalat Fardhu*, Tugas Akhir, POLITEKNIK NEGERI PONTIANAK, Pontianak.
- Azhar Arsyad, 2013, *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 28 oktober 2020, 14.00 WIB.
- CorelDRAW, 2018, <http://product.corel.com/help/CorelDRAW/540229932/Main/ID/User-Guide/CorelDRAW-2018.pdf>, Diakses : 6 Desember 2020, 18.30 WIB.
- Faesol Alkhazazi, 2017, <https://www.scout.org/node/274816> , Diakses : 19 desember 2020, 22.00 WIB.
- Gilang Bagus Aryanda, 2020, *Aplikasi Pembelajaran Klasifikasi Hewan Berdasarkan Jenis Makanan Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android*, Skripsi, STMIK AKAKOM, Yogyakarta.
- Hanin Madiniyah, 2017, *Aplikasi Pembelajaran Implementasi Aplikasi Sandi Semaphore Dalam Pramuka Berbasis*, Skripsi, UNIVERSITAS RESPATI INDONESIA, Jakarta.
- Juliatmojo, Eko Aribowo, 2013. *Pembelajaran Sandi Morse Dan Sandi Semaphore Dalam Bentuk Simulasi Berbasis Multimedia*. 1(1): 130.
- Kwartir Daerah Kepulauan Bangka Belitung, 2019, <https://pramukabel.or.id/sejarah-pramuka-indonesia> , Diakses : 19 desember 2020, 21.00 WIB.
- Muhammad Widanarko, 2019, *Pengenalan Buah Menggunakan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Marker Text Recognition And Tracking Berbasis Android*, Skripsi, STMIK AKAKOM, Yogyakarta.
- Rohmat Nianto, 2018, *Pembelajaran Anatomi Lengan Menggunakan Multi Marker Silinder*, Skripsi, STMIK AKAKOM, Yogyakarta.
- The Gorbalsla, 2020, <https://thegorbalsla.com/sandi-pramuka-lengkap/> . Diakses : 19 desember 2020, 20.00 WIB.

Vuforia, *About Vuforia Engine*, <https://library.vuforia.com/articles/Training/getting-started-with-vuforia-in-unity.html#about>. Diakses: 29 oktober 2020, 15.20 WIB.

Vuforia, *Image target*, <https://library.vuforia.com/content/vuforialibrary/en/features/images/image-targets.html>. Diakses : 29 oktober 2020, 19.00 WIB