

## DAFTAR PUSTAKA

- Al'Aziz, B. A. A., et al. (2018). DiRoom: Sistem Navigasi di Dalam Toko Berbasis Realitas Tertambah. *E- Proceeding of Applied Science*. 4(2): 630-638.
- Anwar, B., Jaya, H., dan Kusuma, P. I., (2014). Implementasi Location Based Service Berbasis Android Untuk Mengetahui Posisi User. *Jurnal Ilmiah Sains dan Komputer*. 13(2): 121-133.
- Chao, J. T., Pan, L., & Parker, K. R. (2014). Campus event app - New exploration for mobile augmented reality. *Issues in Informing Science and Information Technology*. 11: 1-11. Retrieved August 6, 2019, from <http://iisit.org/Vol11/IISITv11p001-011Chao0499.pdf>
- Imaduddin, A., dan Permana, Sidiq. 2018. *Menjadi Android Developer Expert*. Bandung: PT.Presentologics.
- Jati, M, I. 2017. *Membuat Aplikasi Augmented Reality bagian 1 (Membuat LicenseKey, Database dan Upload Marker)*. Retrieved August 6, 2019, from <https://www.codepolitan.com/membuat-aplikasi-augmented-reality-bagian-1-membuat-license-key-database-dan-upload-marker-5852d4228d473-21874>
- Mahdia, F., Noviyanto, F., (2013). Pemanfaatan Google Maps API Untuk Pembangunan Sistem Informasi Manajemen Bantuan Logistik Pasca Bencana Alam Berbasis Mobile Web. *Jurnal Sarjana Teknik Informatika*. 1(1): 162- 171.
- Maramis, M. I., Lumenta A.S., dan Sugiarto B. A., (2016). Augmented Reality Pada Aplikasi Untuk Memperlihatkan Gedung Fatck. *E-burnal Teknik Elektro dan Komputer*. 5(1): 40-48.
- Rahman, M., & Dasuki, M. (2022). Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Rukun Islam dan Kumpulan Do'a Berbasis Android. JUSTIFY : Jurnal Sistem Informasi Ibrahimy, 1(1), 1-7. <https://doi.org/10.35316/justify.v1i1.1958>
- Roedavan, Rickman. 2018. *Unity Tutorial Game Engine*. Bandung: Informatika.
- Wahyutama, F., Sampoa, F., dan Suryotrisongko, H., (2013). Penggunaan Teknologi Augmented Reality Berbasis Barcode sebagai Sarana Penyampaian Informasi Spesifikasi dan Harga Barang yang Interaktif Berbasis Android, Studi Kasus pada Toko Elektronik ABC Surabaya. *Jurnal Teknik Pomits*. 2(3):481-486.