

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Sora N. 2017. *Pengertian Pariwisata Dan Jenis-Jenisnya Rangkuman Lengkap*. <http://www.pengertianku.net/2017/04/pengertian-pariwisata-dan-jenis-jenisnya.html>. (15 April 2017)
- [2] Andi Juansyah. 2015. *Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted – Global Positioning System (A-Gps) Dengan Platform Android*. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*, 1(1): 2-3.
- [3] Fadilah, Loki. 2018. *Pengertian Android Serta Kelebihan Dan Kekurangannya (Lengkap)*. Tersedia di <https://androbuntu.com/2018/10/04/pengertian-android/>. (4 Oktober 2018).
- [4] Karouw. 2016. *Rancang Bangun Aplikasi Mobile Learning Anak Sekolah Minggu dengan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android*. *Teknik Informatika*. 9(1).
- [5] I Putu Hery Antara, I Gede Mahendra Darmawiguna, I Made Gede Sunarya. 2015. *Pengembangan Aplikasi Markerless Augmented Reality Pengenalan Keris Dan Proses Pembuatan Keris*. 4(5).
- [6] Azhar, Nur Fajri. 2011 *Pemanfaatan Augmented Reality untuk Game “Ranger Target” FPS Berbasis Android Menggunakan Unity 3D dan Vuforia SDK*. Fakultas Teknologi Informasi, Institut Teknologi Sepuluh Nopember. [Akses 02 07 2019].
- [7] Faya Mahdia, Fiftin Noviyanto. 2013. *Pemanfaatan Google Maps Api Untuk Pembangunan Sistem Informasi Manajemen Bantuan Logistik Pasca Bencana Alam Berbasis Mobile Web (Studi Kasus : Badan Penanggulangan Bencana Daerah Kota Yogyakarta)*. *Jurnal Sarjana Teknik Informatika*. 1(1).
- [8] Meyti Eka Apriyani, Miftakhul Huda, Sandi Prasetyaningsih. 2016. *Analisis Penggunaan Marker Tracking Pada Augmented Reality Huruf Hijaiyah*. *Jurusan Teknik Informatika*, Program Studi Teknik Multimedia dan Jaringan, Politeknik Negeri Batam. *Jurnal Infotel* Vol. 8 No.1
- [9] Riana Indriani, Bayu Sugiarto, Agus Purwanto. 2016 *Pembuatan Augmented Reality Tentang Pengenalan Hewan Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android Menggunakan Metode Image Tracking Vuforia*. *Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta*. *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia 2016*.
- [10] Atmoko Nugroho, Basworo Ardi Pramono. 2017. *Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia Dan Unity Pada Pengenalan Objek 3d Dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang*. Program Studi Teknik Informatika. *Jurnal Transformatika*, Volume 14, Nomor 2, Januari 2017