

DAFTAR PUSTAKA

- Asropudin, Pipin. 2013. *Kamus Teknologi Informasi Komunikasi*. Bandung : Titian Ilmu.
- Fathansyah. 2012. *Basis Data*. Bandung : Informatika Bandung.
- Juhara, Zamrony P. 2016. *Panduan Lengkap Pemrograman Android*. Yogyakarta : Andi.
- Susanto, Stephanus Hermawan. 2011. *Mudah membuat aplikasi android*. Yogyakarta : Andi.
- Kristanto, Andri. 2008. *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasi*. Yogyakarta : Gaya Media.
- Nugroho, Bunafit. 2004. *PHP & mySQL dengan Editor Dreamweaver MX*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Putra, dkk. 2016. “Jurnal Vokasional Teknik Elektronika & Informatika” Perancangan dan Pengembangan Aplikasi Jam Pengingat Waktu Sholat Arah Kiblat dan Rekomendasi Masjid Terdekat, V(4):74. <http://www.ejurnal.com/2016/09/perancangan-dan-pengembangan-aplikasi.html> (Diakses Pada 3 Maret 2018, 9:15 WIB).
- Rickyanto, Isak. 2003. *Dasar Pemrograman Berorientasi Objek dengan Java 2 (JDK 1.4)*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Risnandar, dkk. 2013. *Website Development Fundamental : Fitur, Layout dan Operasional Lebih Maju*. Bandung : Nuansa Cendikia.
- Shalahuddin, Muhammad dan Rosa A.S. 2015. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.
- Sidik, Betha. 2011. *JavaScript*. Bandung : Informatika.
- Sitorus, Lamhot. 2015. *Algoritma dan Pemrograman*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Sujatmiko, Eko. 2012. *Kamus Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Surakarta : Aksarra Sinergi Media.
- Hendratman, Hendi. 2015. *The Magic Of Blender 3d Modelling*. Bandung : Informatika Bandung.

Pranata, Pamoedji., dkk. 2015. *Mudah membuat game dan potensi Finansialya dengan Unity 3D*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo

Arifiatama, Budi. 2017. *Panduan Mudah Membuat Augmented Reality*. Yogyakarta : Penerbit ANDI