

DAFTAR PUSTAKA

- A.S, Rosa, dan Shalahuddin, M. 2016. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung.
- Agustina, Nova, Slamet Risnanto, dan Irwin Supriadi. 2016. *Pengembangan Aplikasi Location Based Service Untuk Informasi dan Pencarian Lokasi Parawisata di Kota Cimahi Berbasis Android*. Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan. 3(1): 53-59.
- Angkoso, Cucun Very, Wahedah, dan Koko Joni. 2016. *Monitoring Stasiun Pengisian Bahan Bakar Umum Berbasis Augmented Reality*. Jurnal Ilmiah Rekayasa. 9(2): 99-107.
- Ciputra. 2008. *Entrepreneurship Mengubah Masa Depan Bangsa dan Masa Depan Anda*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Depoyanti, Christin. 2017. *Studi Tentang Kualitas Pelayanan Jaminan Kesehatan Daerah di Puskesmas Sempaja Kecamatan Samarinda Utara Kota Samarinda*. eJournal Administrasi Negara. 5(3):6327-6341.
- Fauzi, Ahmad. 2015. *Penerapan Location-Based Service pada Layanan Informasi Budaya Indonesia di Perangkat Mobile*. Faktor Exacta. 8(3):250-260.
- H, Muhammad Rizal, Suarga, dan Zainuddin, Zahir. 2014. *Mobile Augmented Reality Fasilitas Umum Kota Makassar Berbasis Android*. J. Sains dan Teknologi. 3(1): 81-86.
- Hidayat, Taupik dan Nurjayandi. 2015. *Aplikasi Mobile Android untuk Pemasaran Perumahan Menggunakan Metode Markerless Augmented Reality pada PT . Alifa Citra Mulia*. SATIN - Sains dan Teknologi Informasi. 1(1): 8.
- Kurniawan, Didik, Annie Rose Irawati dan Ardi Yuliyanto. 2015. *Implementasi Teknologi Markerless Augmented Reality Berbasis Android sebagai Media Pengenalan Gedung-Gedung di FMIPA Universitas Lampung*. Jurnal Komputasi. 2(2): 95-102.
- Monaldus, dkk. 2012. *Credit Union: Kendaraan Menuju Kemakmuran Praktik Bisnis Sosial Model Indonesia*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Mustaqim, Ilmawan dan Nanang Kurniawan. 2017. *Pengembangan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Pneumatik Di SMK*. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan. 14(2): 136-144.

- Oktaviani, Dina. 2015. *Analisis Framing Pemberitaan Konflik Amerika-Suriah pada Harian Kompas*. eJournal Ilmu Komunikasi. 3(3):519-533.
- Putri, Meidyan Permata dan Hendra Effendi. *Implementasi Metode Rapid Application Development pada Website Service Guide "Waterfall Tour South Sumatera"*. Jurnal SISFOKOM. 7(2):130-136.
- Rahman, Abdur, Ernawati, dan Funny Faradi Coastera. 2014. *Rancang Bangun Aplikasi Informasi Universitas Bengkulu Sebagai Panduan Pengenalan Kampus Menggunakan Metode Markerless Augmented Reality Berbasis Android*. Jurnal Rekursif. 2(2): 63-71.
- S, Rosa A. dan M. Shalahuddin. 2018. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.
- Saniansah dan Hendi. 2018. *Persfektif Kaum Muda*. Surabaya: CV Saga Jawadwipa.
- Sari, Julian Purnama, Ernawati, dan Aan Erlansari. 2014. *Rancang Bangun Aplikasi Layanan Berbasis Lokasi Dengan Penerapan Augmented Reality Menggunakan Metode Markerless Berbasis Android (Studi Kasus: Pencarian Perangkat Daerah Kota Bengkulu)*. Jurnal Rekursif. 2(2): 81.91.
- Utomo, Dimas Setyo, Issa Arwani, Wibisono Sukmo Wardhono. 2017. *Implementasi Mobile Augmented Reality Pada Aplikasi Pemilihan Sarana Dan Prasarana Laboratorium Sekolah Menengah Atas*. Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer. 1(3): 224-235.
- Widiyanto, Wahyu Wijaya. 2018. *Analisa Metodologi Pengembangan Sistem Dengan Perbandingan Model Perangkat Lunak Sistem Informasi Kepegawaian Menggunakan Waterfall Development Model, Model Prototype, Dan Model Rapid Application Development (Rad)*. Jurnal Informasi. 4(1): 34-40.
- Yudhanto, Yudha, dan Ardhi Wijayanto. 2017. *Mudah Membuat dan Berbisnis Aplikasi Android dengan Android Studio*. Jakarta: PT. Flex Media.

L

A

M

P

I

R

A

N