

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo
- Desmira, Ahmad dan Fajar. 2016. Perancangan Smartphone dengan Raspberry Berbasis Wireless menggunakan Mikrokontroler dan Fuzzylogic (pada Mess PLTU Labuan) jurnal prosisko. 2016, (7), 2406-7733
- Foundations, Blender. 2020. *About Blender*,(online) <https://www.blender.org/about/> (diakses pada 10 Mei 2019).
- Fernando, Mario. (2013). *Membuat Aplikasi Android Augmented Reality Menggunakan Vuforia SDK dan Unity*. Solo : Buku AR Online
- Hidayat, Heri. 2011. *Menjadi Master Photoshop Untuk Pemula Dari Nol Hingga Mahir*. Jakarta: Dunia Komputer.
- Jogiyanto. (2007). *Pembelajaran Metode Kasus*. Yogyakarta: Andi
- Juansyah, Andi.2015. *Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Asisted Global Positioning System (A-GPS) Dengan Platform Android*.1(1),2.
- Kadir, Abdul. 2017. *Dasar Logika Pemrograman Komputer*. Jakarta Elex Media Komputindo
- Khaeruddin. 2005. *Belajar Otodidak Adobe Photoshop CS*. Bandung : CV. Yrama Widya.
- Rusdiana, Irfan. 2015. *Sistem Informasi Manajemen*. Yogyakarta: Yudhistira.
- Sari Hesti Yupita, Prama Wira dan Yanolanda. 2015. Papan Informasi Digital Dinamis Berbasis Atmega 8535 dengan Media Perantara Bluetooth Dilaboratorium Hadware Universitas Dehasen Bnegkulu Jurnal Media Infotama, 2015(151) , 1858 – 2680
- Sukamto, Rosa A.,dan M. Shalahuddin. 2015. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung.

Utami, Feri Hari dan Asnawati. 2015. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta : Deepublish Publisser.