

DAFTAR PUSTAKA

- Andriyani, N. Y. 2019. Pengaruh Konflik Terhadap Performansi Kerja Pegawai Pada Pt Sinarmas Multifinance Cabang Sukabumi. *Ekonomedia*, 8(02), 32-45.
- Aprilia, N., & Rosnelly, R. 2020. Aplikasi media pembelajaran pengenalan angka dan huruf untuk anak usia dini menggunakan augmented reality berbasis android. *Jurnal Mahasiswa Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer*, 1(1), 967-980.
- Azis, N., Pribadi, G., & Nurcahya, M. S. 2020. Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android. *ikraith-informatika*, 4(3), 1-5.
- Azis, T. N. 2019. Strategi Pembelajaran Era Digital. *The Annual Conference On Islamic Education And Social Science*, 1(2), 308-318.
- Fadilah, N. 2020. Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android Studi Kasus Raudhatul Athfal Qurratu 'Aini. *Kumpulan Karya Ilmiah Mahasiswa Fakultas sains dan Teknologi*, 2(2), 176-176.
- Fariyanto, F., Suaidah, S., & Ulum, F. 2021. Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode Ux Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 52-60.
- Muntahanah, M., Toyib, R., & Ansyori, M. 2017. Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Katalog Rumah Berbasis Android (Studi Kasus Pt. Jashando Han Saputra). *Pseudocode*, 4(1), 81-89.
- Nugroho, A., & Pramono, B. A. 2017. Aplikasi mobile Augmented Reality berbasis Vuforia dan Unity pada pengenalan objek 3D dengan studi kasus gedung m Universitas Semarang. *Jurnal Transformatika*, 14(2), 86-91.

- Rahmi, I., & Zulamri, Z. 2019. Pengaruh keberfungsian keluarga terhadap pengambilan keputusan perkawinan Di KUA Kecamatan Kundur Kabupaten Karimun. *Jurnal Riset Mahasiswa Dakwah dan Komunikasi*, 1(2), 104-116.
- Ramadhan, A. F., Putra, A. D., & Surahman, A. 2021. Aplikasi Pengenalan Perangkat Keras Komputer Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality (Ar). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 24-31.
- Ramadhani, Y. A. 2021. "Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Rumah Adat Di Indonesia Menggunakan Teknik Belajar *Augmented Reality* Berbasis *Mobile* Dengan Metode *Marker Based Tracking*". Doctoral dissertation, Politeknik Negeri Jember.
- Siregar, H. F., Siregar, Y. H., & Melani, M. 2018. Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia. (*JurTI*) *Jurnal Teknologi Informasi*, 2(2), 113-121.
- Supardi, I. Y. 2017. Koleksi Program Tugas Akhir dan Skripsi dengan Android. *Elex Media Komputindo*.
- Valentino, B. Y. 2021. "Sistem Pembelajaran *Blended Learning* Berbasis Virtual TVET (Studi Kasus Arduino UNO LED)". Doctoral dissertation, Politeknik Negeri Jember.
- Yohannes, Y., Pribadi, M. R., & Chandra, L. 2020. Klasifikasi Jenis Buah dan Sayuran Menggunakan SVM Dengan Fitur Saliency-HOG dan Color Moments. *ELKHA: Jurnal Teknik Elektro*, 12(2), 125-131.
- Yunus, Y., & Sardiwan, M. 2018. Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Sistem Komputer. *Jurnal Pti (Pendidikan Dan Teknologi Informasi) Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Putra Indonesia "Yptk" Padang*, 31-41.