

DAFTAR PUSTAKA

- Alfajri, S., Nasution, I. 2016. “*Aplikasi Menggambar Teknik Bangunan Dengan Menggunakan Metode Manual Dan Digital*”. Jurnal Education Building, 2. Hal. 31.
- Dhiyatmika, I., Putra, I., Mandenni, N. 2015. “*Aplikasi Augmented Reality Magic Book Pengenalan Binatang untuk Siswa TK*”. Jurnal Lontar Komputer, 6. Hal. 122.
- Hamdah, C. 2012. *Aplikasi Augmented Reality Dengan Metode Marker Basedtracking Untuk Memvisualisasikan Gedung-Gedung Pada Kampus II Universitas Islam Negeri Alauddin Samata Gowa*. Skripsi. Teknik Informatika UIN Alauddin Makassar.
- Herawati, Q. 2017. “*Tips Memilih Bentuk Dan Warna Kacamata Berdasarkan Bentuk Wajah*”. <https://womantalk.com> [22 April 2018]
- Juansyah, A. 2015. “*Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted – Global Positioning System (A-Gps) Dengan Platform Android*”. Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika, 1. Hal. 2.
- Juliana, N. 2016. “*Perancangan Busana Dengan Motif Burberry Menggunakan Aplikasi Adobe Photoshop Cs3*”. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 23. Hal. 53.
- Nugraha, P. 2011. “*Pengembangan Aplikasi QR Code Generator dan QR Code Reader dari Data Berbentuk Image*”. Jurnal Informatika. Hal. 148.
- Saputra, Y. 2014. “*Implementasi Augmented Reality (Ar) Pada Fosil Purbakala Di Museum Geologi Bandung*”. Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika, 1. Hal. 3.