

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Rohi. (2015). *Web Programing is Easy*. Jakarta: Elek Media Komputindo
- Ana F. U, Astriana Mulyani. (2020). *Aplikasi Pengenalan Pariwisata Pulau Bawean Berbasis Android*. Jurnal PROSISKO Vol. 7 No.1. (e-ISSN :2597-9922).
- Android Studio. (2013). *Mengenal Android Studio [Online]* Tersedia: <https://developer.android.com/studio/>. diakses pada 22.53.10 28 November 2020.
- Android. (2015). *Android History*. Diakses dari <http://www.android.com/history/> diakses pada tanggal 25 Juni 2020, Jam 20.30 WIB.
- Andriyadi, Anggi. (2011). *Augmented reality with ARToolkit*. Lampung: Augmented reality Team Arnie, M. Lund. (2011). Use Questionnaire. Diakses dari : <http://garyperlman.com/quest/quest.cgi?form=USE>
- Asropudin P. 2(013). *Kamus Teknologi Informasi*. Bandung: Titian Ilmu
- Developers, Android. (2015). *Platform Versions*. Diakses dari : <https://developer.android.com/about/dashboards/index.html#Platform> pada tanggal 27 November 2020, Jam 21.00 WIB.
- Hanan, F., Basaria, D., & Yanuar, S. (2018). *Penerapan group art therapy bagi anak-anak masa pertengahan yang memiliki kecenderungan agresi verbal*. Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, dan Seni, 2(10), 97-107
- Holla, Suhas dan Mahima M Katti. (2012). *Android Based Mobile Application Development and its Security*. International Journal of Computer Trends and Technology 3(3) : 486-490
- Imron, Ali. (2011). *Riset Berbasis Kearifan Lokal Menuju Kemandirian Bangsa. Proceeding Forum Ilmiah Nasional Program Pascasarjana UMY*. diakses 05 Desember 2020
- Jubilee Enterprice. (2017). *PHP Komplet*, Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Kadir, A. (2014). *Buku Pertama Belajar Pemrograman Java Untuk Pemula*. Yogyakarta: Mediakom.
- Laswi, A. S., & Andryanto, A. (2018). *Implementasi Augmented Reality Pada Museum Batara Guru Kompleks Istana Langkanae Luwu*. ILKOM Jurnal Ilmiah, 10(2), 144-151.
- Mahendra, Ida Bagus Made. (2016). *Implementasi Augmented Reality (Ar) Menggunakan Unity 3d Dan Vuforia SDK*. Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer Universitas Udayana Volume 9 Nomor 1.

- Mustaqim, Ilmawan dan Nanang, Kurniawan. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality*. Jurnal Edukasi Elektro Volume Nomor 1.
- Mutia dan Djuniadi, (2015). *Pengembangan Aplikasi Pengenalan Lingkungan Sekitar Dengan Menggunakan Engine Unity 3D*, Jurnal Vol22 (3), <http://id.portalgaruda.org/?ref=browse&mod=viewarticle&article=400891>, Diakses 28 November 2020
- Nazruddin Safaat H. (2012). *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. (Edisi Revisi). Informatika. Bandung
- Nugroho, Atmoko dan Pramono, Baskoro Andi. (2017). *Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia Dan Unity Pada Pengenalan Objek 3D Dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang*. Jurnal Transformatika Volume 14 Nomor 2.
- News, *Jami Tua Masuk Daftar Bangunan Sejarah Nasional*, (Palopo: Palopo Pos "Metropolis": edisi 23 Maret 2010), h. 9.
- Onserda.(2013). *Android SDK*.
Diambil dari :<http://www.saungit.org/2013/01/androidsdk.html>
- Palopo, O. C. M. (2013). *Masjid Jami 'tua Palopo*. Jurnal Pusaka, 1(1), 1-12.
- Pamodji, Andre Kurniawan, Mayuni, Sanjaya R. (2010). *Membuat Game Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) dengan Unity 3D*, Jakarta : Elex Media Komputindo.
- Perdana, Mukhlis Yuzti, Yuli Fitriasia, Yusapril Eka Putra. (2012). *Aplikasi Augmented Reality Pembelajaran Organ Pernapasan Manusia Pada Smartphone Android*. jurnal.pcr.ac.id.
- Putra, FF., Sari, JN., Suhatman, R. (2012). *Aplikasi Pembelajaran Metamorfosis Berbasis Android Augmented Reality*, Jurnal Teknik Informatika, Volume 1, Nomor 1, Politeknik Caltex Riau.
- Ranjabar. (2006). *Sistem Sosial Budaya Indonesia*. Suatu Pengantar. PT. Ghalia Indonesia. Bogor
- Rosa A.S, M Shalahuddin. (2015). *Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek)*. Penerbit Modula, Bandung.
- Safaat H, Nazruddin. 2011. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Informatika Bandung: Bandung
- Sagala, Syaiful. (2011). *Konsep dan Makna Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta.
- Salam Jamis, dan Fadhli, Mulkan. (2020). *Pengenalan Aplikasi Kebudayaan Aceh Menggunakan Augmented Reality Pada Pramuwisata Aceh*. Jurnal of Informatics and Computer Science Volume 6 Nomer 1.

- Sanjaya, W. (2009). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Prosespendidikan*. Kencana. Jakarta.
- Santos, M. E. C. et al. (2014). *Augmented Reality Learning Experiences: Survey of Prototype Design and Evaluation*. IEEE Transactions on learning technologies, 7(1), 38-56
- Sessa.Carlos. (2013). *50 Android Hacks*, New York: Manning
- Susilawati, T. (2011). *Tingkat Keberhasilan Inseminasi Buatan dengan Kualitas dan Deposisi Semen yang Berbeda pada Sapi Peranakan Ongole*. J.TernakTropikaVol. 12, No.2: 15-24.
- Sutiari, N. K., Putra, I. K. G. D., & Raharja, I. M. S. 2018. *Aplikasi Pengenalan Rumah Adat Indonesia Berbasis Augmented Reality*. Jurnal Ilmiah Merpati (Menara Penelitian Akademika Teknologi Informasi), 108-118.
- Soekanto Soerjono. (2007). *Sosiologi Suatu Pengantar*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Syaifuddin. (2008). *Pelayanan Kesehatan Maternal dan Noenatal*. Jakarta : Bina Pustaka
- Tata Sutabri. 2012. *Analisis Sistem Informasi*.Andi. Yogyakarta
- Widyaningrum, A. (2015). *Pengaruh Perasan Daun Sambung Nyawa (Gynura procombens Lour Merr) terhadap kadar kolestrol mencit (Mus musculus) BABLB-C dan pemanfaatannya sebagai karya ilmiah populer*. Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan, Universitas Jember.
- Yusa, I. M. M., & Jayanegara, I. N. (2014). *Pengembangan aplikasi penyampaian kearifan lokal melalui cerita rakyat Bali untuk anak sekolah dasar berbasis mobile*. Jurnal S@ cies Vol 5 No 1, 5.
- Zainal Abidin. (1983). *Persepsi Orang Bugis-Makassar tentang Hukum, Negara, dan Dunia Luar*. Bandung: Alumni.