

DAFTAR PUSTAKA

- Asropudin, pipin (2013) Kamus teknologi informasi. Bandung : Titian Ilmu
- Arsyad, Azhar (2013) Media Pembelajaran. Depok : PT RAJAGRAFINDO PERSADA
- Ahmad Susanto. (2016). Teori Belajar Dan Pembelajaran. Jakarta: Prenada Media Group
- Antara, I. H., Darmawiguna, I. M., & Sunarya, I. G. (2015). Pengembangan Aplikasi Markerless Augmented Reality Pengenalan Keris dan Proses Pembuatan Keris. 4.
- Azuma, Ronald T. 1997. "A Survey of Augmented Reality". Presence: Teleoperators and Virtual Environments 6 (4): 355–385.
- Sukamto, R. A., & Shalahudin, M. (2013). *Rekayasa Perangkat lunak*. Bandung: INFORMATIKA.
- Rosa A. S, M. Shalahuddin (2014), *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.
- Rinawati & Candrawati (2013), *Sistem Absensi Karyawan Jurnal Computer & Bisnis*, 96-150.
- Murya, Yosef (2014) Pemrograman android. Bandung : jasakom
- Zamrony P.Juhara 2016.Panduan Lengkap Pemrograman Android.
<http://www.abimuda.com> (diakses pada tanggal 29 Mei 2018)
<https://dewantoroaldi11611.wordpress.com> (diakses pada tanggal 30 Mei 2018)
<https://www.android.com> (Diakses pada tanggal 20 Mei 2018)
<http://www.hermantolle.com> (diakses pada tanggal 30 Mei 2018)
<http://www.qualcomm.eu> (diakses pada tanggal 1 Mei 2018)
<https://www.academia.edu> (diakses pada tanggal 1 Mei 2018)