

## DAFTAR PUSTAKA

- Amin, D., & Govilkar, S. (2015). Comparative study of augmented reality SDKs. *International Journal on Computational Science & Applications*, 5(1), 11-26.
- Antara, I. P. H., Darmawiguna, I. G. M., & Sunarya, I. M. G. (2015). Pengembangan Aplikasi Markerless Augmented Reality Pengenalan Keris Dan Proses Pembuatan Keris. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (ISSN: 2252-9063)*, 4(5).
- Aswati, S., & Siagian, Y. (2016). Model Rapid Application Development Dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Pemasaran Rumah (Studi Kasus: Perum Perumnas Cabang Medan. *SESINDO 2016*, 2016.
- Azmiyawati, C. (n.d.). dkk.(2010). *IPA Saling Temas Kelas*, 3.
- DiMarzio, J.F. (2017). "Beginning Android: Programing With Android Studio". John Wiley and Sons, Inc. Canada.
- Djahir, DRA. HJ. Yulia M.M. 2015. Bahan Ajar Sistem Informasi Manajemen. Jakarta: Deepublish.
- Hutahaean, Jeperson. *Konsep sistem informasi*. Deepublish, 2015.
- Krismiaji. 2015. Sistem Informasi Akuntansi. Yogyakarta. UPP STIM YKPN
- Listantia, L., Sumarti, S. S., & Prasetya, A. T. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Flash Berbasis Guided Discovery untuk Hasil Belajar Siswa. *Chemistry in Education*, 4(2), 22-28.
- Muthia, D. (2015). Pengembangan Aplikasi Pengenalan Lingkungan Sekitar Dengan Menggunakan Engine Unity 3D.
- Pamoedji, A. K., & Maryuni, R. S. (2017). *Mudah Membuat Game Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) dengan Unity 3D*. Elex Media Komputindo.
- Permana, A. (2015). Konsep Bahasa Pemrograman C#.
- Purwantari, T. (n.d.). *Ilmu Pengetahuan Alam 5*.

Romney, M. B. dan Paul John Steinbart. 2015. *Sistem Informasi Akuntansi. Edisi Sembilan. Salemba Empat: Jakarta.*

Rosa, A. S. (2016). *Rekayasa perangkat lunak terstruktur dan berorientasi objek.*

Safaat, N. (2015). *Rancang Bangun Aplikasi Multiplatform. Informatika Bandung: Bandung.*

Samatowa, U. (2011). *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar, Jakarta Barat. PT Indeks Permata Puri Media.*

Suhartanti, D. (n.d.). dkk. 2010. *Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Kelas III SD.*

Utami, F. H. (2015). *Rekayasa Perangkat Lunak.* Deepublish.

Wisudawati, A. W., & Sulistyowati, E. (2014). *Metodologi pembelajaran IPA. Jakarta: Bumi Aksara.*

**Yariv Levski**, ( 2019, sept 30 ) Markerless vs. Marker Based Augmented Reality  
Retrieved from AppReal : <https://appreal-vr.com/blog/markerless-vs-marker-based-augmented-reality/>

