

## DAFTAR PUSTAKA

- Andrew, A. M. (1998). Software quality engineering. In *Kybernetes* (Vol. 27, Issue 4). <https://doi.org/10.1108/k.1998.27.4.457.4>
- Anggratama, A., Widada, B., & YS, W. L. (2016). Augmented Reality Sebagai Media Pemasaran Di Dealer Auto 2000 Madiun. *Jurnal TIKomSiN*, 4(1), 1–7. <https://p3m.sinus.ac.id/jurnal/index.php/TIKomSiN/article/view/264>
- Ardiyansyah, F. (2014). Implementasi Pattern Recognition Pada Pengenalan Monumen-Monumen Bersejarah Di Kota Bandung Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika (KOMPUTA)*, 1, 1–8.
- Baus, O., & Bouchard, S. (2014). Moving from virtual reality exposure-based therapy to augmented reality exposure-based therapy: A review. *Frontiers in Human Neuroscience*, 8(MAR). <https://doi.org/10.3389/fnhum.2014.00112>
- Evan, F. H. (2006). Pemodelan 3-Dimensi Menggunakan Teknologi Augmented Reality Pada Bangunan Bersejarah Di Yogyakarta. *Jurnal Informatika*, 10–18.
- Fuad, E., Unik, M., & Baskoro, D. (2018). *Perancangan Perangkat Augmented Reality Pada Pembelajaran Gerakan*. 7(1), 59–71.
- Milgram, P., & Kishimo, F. (1994). A taxonomy of mixed reality. *IEICE Transactions on Information and Systems*, 77(12), 1321–1329.
- Oliver, J. (2018). *Perancangan Media Pembelajaran Videoscribe Sastra Indonesia Dengan Menggunakan Metode Mdlc*. 8–22.
- Prihasmono, H. (2007). *Ringkasan Kitab Hadist Shahih Imam Bukhari*. 40–41.
- (2013). Pengembangan aplikasi. *Jurusan Pendidikan Teknik Informatika*, 12(2),

123–132.

Sarwat, A. (n.d.). *Ahmad Sarwat, Lc., MA.*

Sutha. (2018). Bab II Landasan Teori. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.