

## DAFTAR PUSTAKA

Awdisma, W. A. (2018). TEKNOLOGI INDUSTRI UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA. *GIM ARUNG JERAM BERBASIS ANDROID*, 1-57.

Azuma, R.T., (1997). *A Survey of Augmented reality. Presence: Teleoperators and Virtual Environment*. 6(4) : 355 - 385.

Dhiyatmika, I. G., Putra, I. G., & Mandenni, N. I. (2015). Aplikasi Augmented Reality Magic Book Pengenalan Binatang untuk Siswa TK. *Teknologi Informasi*, 6, 120-127.

Dirgantoro, D., & Utomo, H. (2019). Pembuatan Katalog Sebagai Media Promosi Menggunakan Aplikasi Coreldraw X8 di Malang Travel Service Asrikaton. *Jurnal Aplikasi Bisnis*, 4(2), 442-445.

excel, k. (2017, 05). *Cara Menghitung Persentase (%) di Excel*. Retrieved from kelasexcel: [https://www.kelasexcel.id/2017/05/cara-menghitung-persentase-di-excel.html?utm\\_content=expand\\_article](https://www.kelasexcel.id/2017/05/cara-menghitung-persentase-di-excel.html?utm_content=expand_article)

Feriansyah, R. (2020). Analisis Peralatan Keamanan dan Profile Pemandu Pada Olahraga Arung Jeram di Jawa Tengah. *ILMU KEOLAHRAGAAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG*, xiv, 1-89.

Grubert, J & Grasset, R. 2013. *Augmented Reality for Android Application Development*. Pack Publishing, 1-115

Ismayani, A. (2020). *Membuat Sendiri Aplikasi Augmented Reality*. book, 1-224.

Nugroho, A., & Pramono, B. A. (2017). Teknologi Informasi dan Komunikasi. *APLIKASI MOBILE AUGMENTED REALITY BERBASIS VUFORIA DAN UNITY PADA PENGENALAN OBJEK 3D DENGAN STUDI KASUSGEDUNG M UNIVERSITAS SEMARANG*, 86-91.

Mongi, L. S., Lumenta, A. S., & Sambul, A. M. (2018). Rancang Bangun Game Adventure of Unsrat Menggunakan Game Engine Unity. *Jurnal Teknik Informatika*, 13(1).

Prasetia, R., Hidayat, E. W., & Shofa, R. N. (2018). Pengembangan Aplikasi Panduan Pengenalan Kampus Universitas Siliwangi Berbasis Augmented Reality Pada Perangkat Android. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 4(3), 478-487.

Ramadhan, A. F., Putra, A. D., & Surahman, A. (2021). Aplikasi Pengenalan Perangkat Keras Komputer Berbasis Android Menggunakan

Augmented Reality (Ar). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 24-31.

Septiana, Y., Mulyani, A., & Dewi, E. P. (2016). RANCANG BANGUN APLIKASI EDUKASI PENGENALAN RAFTING SAFETY PROCEDURE BERBASIS ANDROID. *Jurnal Algoritma*, 16, 58-65.

Setiawan, E., Syaripudin, U., & Gerhana, Y. A. (2016). Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung. *IMPLEMENTASI TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY PADA BUKU PANDUAN WUDHU BERBASIS MOBILE ANDROID*, 28-36.

Syahputra, A. (2020). KENDALA DALAM PELAKSANAAN PROGRAM BANTUAN PELAMPUNG PADA NELAYAN KECIL DI KECAMATAN PADANG UTARA. *Ilmu Administrasi Negara*, 2, 24-32.

Siadari, A. R., & Siddik, M. 2021. Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif 3D Tata Surya Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer dan Informasi (JMApTeKsi)*, 3(1), 13-19.

Salahudin, M., & Rosa, A. S. 2013. *Rekayasa Perangkat Lunak dan Berorientasi Objek*. Informatika. Bandung.

Sudira, Y. K., & Rachman, R. (2022). Aplikasi Tour Guide Berbasis Mobile Menggunakan Teknologi Augmented Reality (Studi Kasus Kebun Binatang Bandung). *JUST IT: Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informasi dan Komputer*, 12(1).

Sutedi, A., Tresnawati, D., & Faiz, R. (2022). Perancangan Aplikasi Promosi Katalog Mebel Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *Jurnal Algoritma*, 19(1), 219-227.

Wibowo, A. R. (2016). PERANCANGAN APLIKASI RESERVASI ARUNG JERAM DI NETRAL . *MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER AMIKOM YOGYAKARTA* , 1-6.

Wiharto, A., & Budihartanti, C. (2017). Aplikasi Mobile Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Hardware Komputer Berbasis Android. *PROSISKO: Jurnal Pengembangan Riset dan Observasi Sistem Komputer*, 4(2).