

## DAFTAR PUSTAKA

- Ammatia, Risty. 2012. *Augmented Reality*. Institut Teknologi Telkom. Bandung.
- Al Fatta, H., 2007. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*. Yogyakarta : ANDI.
- Andrew, Carlton, C., 2008, *Presenting a Conceptual Model for the Systems Development Life Cycle*, ProQuest Information and Learning Company, United Stites of America.
- Arsyad, Azhar. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arifitama, B dan Permana, S. (2015). "Pengenalan Huruf Alfabet Kedalam Produk Buku Dengan Memanfaatkan Augmented Reality". *STMIK AMIKOM Yogyakarta*.
- Diartono, Dwi Agus. (2008). "Media Pembelajaran Desain Grafis Menggunakan *Photoshop* Berbasis Multimedia". Universitas Stikubank. Semarang.
- Maulana, A dan Kusuma, W. (2014) Perancangan Aplikasi Pengenalan Aksara Lontara Berbasis *Augmented Reality*. *Universitas ATMA Jaya Yogyakarta*.
- Pramono, A. (2013). "*Media Pendukung Pembelajaran Rumah Adat Indonesia Menggunakan Augmented Reality*". *Jurnal Eltek*, vol.1, no.1 , pp. 122-130.
- Rosyad, P. (2014) "Pengenalan Hewan Dengan Memenfaatkan *Smartphone* Berbasis Sistem Operasi *Android* Untuk Membantu Dalam Mengenal Hewan". Universitas Surakarta.
- Raghaf, S., (2012), *Pro Android Augmented Reality*. New York : Apress
- Roedavan, R. (2014). *Unity Tutorial Game Engine*. Bandung: Informatika.
- Suyoto, N dan Purnomo, Y. (2015) Aplikasi *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran Tata Surya. Universitas Gunadarma.
- Wardani, S (2014), "Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality (Ar) Untuk Pengenalan Aksara Jawa Pada Anak". Universitas PGRI Yogyakarta
- Yudhastara, Brian. (2012). "*Teknologi Augmented Reality Untuk Buku Pembelajaran Pengenalan Hewan Pada Anak Usia Dini Secara Virtual*". STMIK AMIKOM. Yogyakarta.