

## Daftar Pustaka

- Amin, D. and Govilkar, S. (2015) ‘Comparative Study of Augmented Reality Sdk’s’, *International Journal on Computational Science & Applications*, 5(1), pp. 11–26. doi: 10.5121/ijcsa.2015.5102.
- ilmawan mustaqim, S. pd. . and Kurniawan, N. (2017) ‘Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality’, *Computer-Aided Design*, 25(8), pp. 165–166. doi: 10.1016/0010-4485(93)90077-2.
- J.Jacobs, R.C.W. Webber-Youngman, E. A. van W. (2016) *Potential Augmented Reality Applications in the Mining Industry*. doi: 10.13140/RG.2.2.27751.44961.
- Krevelen, D. W. F. Van and Poelman, R. (2010) ‘A Survey of Augmented Reality Technologies , Applications and Limitations’, *The International Journal of Virtual Reality*, 9(2).
- Mustaqbal, M. S., Firdaus, R. F. and Rahmadi, H. (2015) ‘( Studi Kasus : Aplikasi Prediksi Kelulusan SNMPTN )’, *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, I(3), pp. 31–36.
- Nielsen, J. (2012) *Usability 101 : Introduction to Usability*. Available at: <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>.
- Binanto, Iwan. 2010. *Multimedia Digital Dasar Teori + Pengembangan*. Yogyakarta : Penerbit Andi.
- Ardhianto, E. and Hadikurniawati, W., 2012. Augmented Reality Objek 3 Dimensi dengan Perangkat Artoolkit dan Blender
- Akdon & Riduwan. (2007). *Rumus dan data dalam analisis statistika*. Bandung: Alfabeta
- Saputra, Y.A., 2014. IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY ( AR ) PADA FOSIL PURBAKALA DI MUSEUM GEOLOGI BANDUNG Teknik Informatika – Universitas Komputer Indonesia Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika ( KOMPUTA ). 1.
- Fransiska, E, D., Akhriza, T, M., and Primandari, L, A. 2017. Implementasi Teknologi *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran Informatif Dan Interaktif Untuk Pengenalan Hewan, 651-660.

- Supardi, I. Y. (2015) *Belajar Coding Android bagi Pemula*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Setiawan, E, Syaripudin, U, Gerhana, AY, *Impementasi Augmented Reality Pada buku Panduan Wudhu Berbasis Mobile Android*, JOIN Vol.1 Juni 2016.
- Wardani, S. and Sari, M. W. (2015) ‘Pemanfaatan Augmented Reality Pada Katalog Geometri’, *Universitas PGRI Yogyakarta*.
- Suarga. 2006. *Algoritma Pemrograman*. Yogyakarta: Penerbit Andi
- Anggratama, A., Widada, B., and Laksito, W. (2016) ‘Augmented Reality Sebagai Media Pemasaran di Dealer Auto 2000 Madiun’
- Sutopo, A.H., 2003. *Multimedia Interaktif Dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Ardiansyah., and Satria, D.(2014) ‘Pembuatan Media Pengenalan Perangkat Keras Komputer Berbasis Augmented Reality Menggunakan Metode Magic Book’
- Rosa, A. S. and Shalahuddin, M. (2013) ‘Rekayasa perangkat lunak terstruktur dan berorientasi objek’, in *Bandung: Informatika*.