**DAFTAR PUSTAKA**

Azhar N.F. 2014. Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Game “Ranger Target” Fps

Berbasis Android Menggunakan Unity 3d Dan Vuforia Sdk. Skripsi, Malang:

Universitas Muhammadiyah Malang.

Azhar N.F. 2014. Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Game “Ranger Target” Fps

Berbasis Android Menggunakan Unity 3d Dan Vuforia Sdk. Skripsi, Malang:

Universitas Muhammadiyah Malang.

Azhar N.F. 2014. Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Game “Ranger Target” Fps

Berbasis Android Menggunakan Unity 3d Dan Vuforia Sdk. Skripsi, Malang:

Universitas Muhammadiyah Malang.

Azhar N.F. 2014. Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Game “Ranger Target” Fps

Berbasis Android Menggunakan Unity 3d Dan Vuforia Sdk. Skripsi, Malang:

Universitas Muhammadiyah Malang.

Azhar N.F. 2014. Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Game “Ranger Target” Fps

Berbasis Android Menggunakan Unity 3d Dan Vuforia Sdk. Skripsi, Malang:

Universitas Muhammadiyah Malang.

Azhar, N. F. 2014, *Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Game “Ranger Target” Fps Berbasis Android Menggunakan Unity 3D dan Vuforia SDK*. Skripsi, Malang : Universitas Muhammadiyah Malang.

Azuma, R. T. 1997, “A Survey of Augmented Reality”, Presence : Teleoperators and Virtual Environments 6 (4): 355-385. Website: “http://www.cs.unc.edu/~azuma/ARpresence.pdf” diakses 4 Juli 2018

Dewi Sista, D.A., Putra Darma, I.K.G, Bayupati Agung, I.P. 2017, *Aplikasi Augmented Reality Jurusan Teknologi Informasi Universitas Udayana (AR-TI)*. Jurusan Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Udayana, Bali.

Folmer, E. Dan Bosch, J. 2004. Architecting for Usability: a Survey. *The Journal of Systems and Software*.

Hadi, K., dan Sustianingsih. 2017, *Buku Pintar Super Lengkap Pahlawan Nasional*. Yogyakarta; Familia

Hanif, A .2013, *Pencarian Tempat Kos dengan Teknologi Augmented Reality Berbasis Smartphone Android*. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta.

Harjuna, M.I., Arwani, I., dan Marji. 2017, *Pembangunan Aplikasi Mobile Augmented Reality untuk Rehabilitasi Terkilir pada Pergelangan Kaki*. Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Brawijaya.

LDPridet.net., “Learning Styles Explained”. Website: “<http://www.ldpride.net/learningstyles.MI.htm#Learning%20Styles%20Explained>” diakses 27 Mei 2018

Maulana, A., dan Kusuma, W. 2014, *Aplikasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Tata Surya*. Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Gunadarma, Depok.

Nielsen, J. 2001. *Success Rate : The Simplest Usability Metric*. Website: http://www.nngroup.com/articles/usability-101-introdution-to-usability” diakses 2 Oktober 2019

Nielsen, J. 2012. *Usability 101 : Introduction to Usability*. Website: http://www.nngroup.com/articles/usability-101-introdution-to-usability” diakses 2 Oktober 2019

Nugraha Aditya, I.G., Putra Darma, I.K.G, dan Sukarsa, I.M. 2016, *Rancang Bangun Aplikasi Android AR Museum Bali : Gedung Karangasem dan Gedung Tabanan*. Jurusan Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Udayana, Bali.

Pemerintah Indonesia. 2009, Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2009 Tentang Gelar, Tanda Jasa, dan Tanda Kehormatan *.* Lembaran Negara RI Tahun 2009, Nomor 94. Sekretariat Negara. Jakarta.

Pressman, R.S. 2010, *Software Engineering: A Practitioner’s Approach, Seventh Edition*. Newyork: McGraw-Hill.

Pressman, R.S. 2012, *Rekayasa Perangkat Lunak (Pendekatan Praktisi) Edisi 7 : Buku 1* , Yogyakarta: Andi.

Rizki, Y. 2012, *Markerless Augmented Reality Pada Perangkat Android*. Jurnal Teknik Elektro. Institut Teknologi Surabaya

Roedavan, R, 2016, *Unity* *Tutorial Game Engine*, Edisi Revisi, INFORMATIKA, Bandung.

Rosa A.S. dan M. Shalahuddin., 2015, *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek.* INFORMATIKA*,* Bandung.

Seto Noor, M.H., Listyirini, T., dan Susanto, A. 2015, *Pengenalan Pahlawan Indonesia Berbasis Augmented Reality dengan Marker Uang Indonesia*. Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muria Kudus, Kudus.

Sjamsudin, Helius. 2007, *Metodologi Sejarah*, Penerbit Ombak,Yogyakarta 240

Sharing Vision. (2014, 15 Desember), “Android Tetap Diminati” Website: “https://sharingvision.com/aplikasi-android-capai-1-juta/” diakses 4 Juli 2018

Solin, M.K., 2014, *Implementasi Augmented Reality Pada Perancangan Sistem
Katalog Digipro Creative Berbasis Android*. Skripsi, Medan: Universitas
Sumatera Utara.

Sugiyono. 2010, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Sylva, R., *et al*. 2005, *Introduction to Augmented Reality*. Brazil : National Laboratory of Scientific Computation.

Yudiantika, A.R., Irma P.S., Eko S.P., dan Bimo S.H., 2013, *Implementasi Augmented Reality di Museum :Studi Awal Perancangan Aplikasi Edukasi Untuk Pengunjung Museum*, *Nasional Teknologi* dan Komunikasi, Yogyakarta.