# Daftar Pustaka

Agung, L. (2017). Pengaruh metode Pembelajaran dan kesadaran sejarah pada mata pelajaran sejarah terhadap hasil belajar. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 14.

Apriyani, M. E. (2015). Augmented Reality sebagai Alat Pengenalan Hewan Purbakala dengan Animasi 3D menggunakan Metode Single Marker. *Politeknik Negeri Batam*, 44.

Atmajda. (2016). Berhutang merupakan gaya hidup. *jurnal Pendiidkan*, 13.

Azuma. (1997). A Survey of Augmented. *Reality,” Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 35.

Damsar. (2006). Sosiologi Uang. *Andalas University*, 46.

Gottschalk. (2008). Mengerti Sejarah. *UI PRess*, 44..

Govillkar. (2015). Comporative Study Of Augmented Reality. *Internatinal Jurnal*, 7.

Indonesia, B. (2016). Bank Indonesia. *Bank Indonesia*, 53.

Krevelen. (2014). Pemanfaatan AR sebagai media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 78.

Maturidi, A. (2014). *Metode Penelitian Tekhnik Informatika.* Deepublish.

Mirnawati. (2010). Kumpulan Pahlawan Indonesia Terlengkap. *Gramedia*, 54.

Murdiono, (2016). Sejarah Lengkap Pahlawan Indonesia. *Bintang Indonesia Jakarta*.

Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 33.

Pratikno, H. (2015). Kontrol Gerakan Objek 3D Augmented Reality Berbasis Titik Fitur Wajah dengan POSIT. *JNTETI*, 4.

Safaat. (2012). pemgraman aplikasi mobile Smartphone dan tablet PC berbasis Android. *INformatika*, 41.

Sayono, J. (2013). Pembelajaran sekolah dari prakmatis ke Idealis. *FIS UNM*, 12.

Sena. (2013). A toll for art. *Jurnal ACM* , 23.

Seto, M. H. (2014). Pengenalan Pahlawan Indonesia Berbasis Augmented Reality Dengan Marker Uang Indonesia. *Umkg*, 3.

Setyawan, R. A. (2016). Analisis Penggunaan Metode Marker Tracking Pada Augmented Reality Alat Musik Tradisional Jawa Tengah. *Jurnal Simetris*, 15.

Sulihati. (2016). Aplikasi Akademik Online Berbasis Mobile Android pada Universitas Tama Jagakarsa. *Jurnal Sains dan Teknologi Utama*, 15.

Tabrani, (2015). Kumpulan Sejarah Lengkap Pahlawan Indonesia, *Bintang Indonesia Jakarta.*

Widiansyah, F. (2006). Implementasi AR Pengenalan Arca menggunakan metode Pattern Recognit. *Unicom*, 36.