

## DAFTAR PUSTAKA

- Arifitama, B., 2017. *Panduan Mudah Membuat Augmented Reality*. Yogyakarta: PENERBIT ANDI.
- Binanto, I., 2010. *Multimedia Digital-Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: ANDI.
- Enterprise, j., 2016. *Blender Untuk Pemula*. Jakarta: Elek Media Komputindo.
- Erlangga, T., 2010. *Rangkuman Pengetahuan Penjas-orkes*. Solo: Bringin.
- Haryati, P. & Triyono, J., 2017. *Augmented Reality (Ar) Sebagai Teknologi Interaktif Dalam Pengenalan Benda Cagar Budaya Kepada Masyarakat*. Yogyakarta.
- Mahendra & Made, I. B., 2016. *Implementasi Augmented Reality (AR) Menggunakan Unity 3D dan Vuforia SDK*. s.l.
- Muhajir, 2004. *Pendidikan Jasmani Teori dan Praktik 1*. Jakarta: Erlangga.
- Nugraha, I. S., Satoto, K. I. & Martono, K. T., 2014. *Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Pembelajaran Pengenalan Alat Musik Piano*. Semarang.
- Orr, R. & Tyler, J. B., 2000. *Dasar-Dasar Renang*. 3rd penyunt. s.l.:Angkasa Bandung.
- Pamoedji, A. K., Maryuni & Sanjaya, R., 2017. *Mudah Membuat Game Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) dengan Unity 3D*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Pressman, 2012. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Buku Satu (Edisi 7) ed. Yogyakarta: PENERBIT ANDI.
- Rifa'i, M., Listyono, T. & Latubessy, A., 2014. *Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Aplikasi Katalog Rumah Berbasis Android*. Kudus.
- Safaat, N., 2002. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Edisi Revisi ed. Bandung: Informatika Bandung.

- Saputra, D. I. S. & Saputro, R. E., 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi Augmented Reality*. Jawa Tengah.
- Sismadiyanto, M. & Susanto, S. E., 2008. *Dasar Gerak Renang*. Cetakan 1 ed. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiono, 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Wardani, S., 2015. *Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality (Ar) Untuk Pengenalan Aksara Jawa Pada Anak*. Yogyakarta.
- Wulansari, O. D. E., Zaini, T. & Bahri, B., 2013. *PENERAPAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY PADA MEDIA PEMBELAJARAN*. Lampung: s.n.