

Daftar Pustaka

- A.H Hujair Sanaky. 2009. *Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Ariesto Hadi, Sutopo, 2003, *Multimedia Interaktif dan Flash*, PT Graha Ilmu. Yogyakarta
- Azuma, R., 1997. *A Survey of Augmented Reality. Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 6(4), pp.355–385
- Blackman, S., 2011, *Beginning 3D Game Development with Unity*, Apress, New York.
- Estiningsih, Elly. 1994. *Penggunaan Alat Peraga dalam Pengajar Matematika SD*. Yogyakarta: PPPG Matematika.
- Hanif, A.2013. *Pencarian Tempat Kos dengan Teknologi Augmented Reality Berbasis Smartphone Android*. Yogyakarta: Universitas IslamNegeri Sunan Kalijaga.
- Henrysson, A. (2007) *Bringing Augmented Reality to Mobile Phones*, vol. PhD, no. 1145.
- Jadeja, Mehta, dan Sharma (2016). “*New Era of Teaching Learning : 3D Marker Based Augmented Reality*”
- Jogiyanto, H.M., 2005, *Analisa dan Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktik Aplikasi Bisnis*, ANDI, Yogyakarta
- Jogiyanto, 2010. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*, Edisi IV, Andi Offset, Yogyakarta.
- Kesim dan Ozarslan (2012). “*Augmented reality in education: current technologies and the potential for education*”
- Murya, Yosep.(2014). *Pemrograman Android Black Box*, Jakarta: Jasakom.
- Prabowo, Listyorini, dan Jazul (2015). “*Pengenalan Rumah Adat Indonesia Berbasis Augmented Reality Dengan Memanfaatkan KTP Sebagai Marker*”
- Putra (2017). “*Pemanfaatan Engine Vuforia untuk Implementasi Teknologi Augmented Reality dalam Metode Pembelajaran Sholat Berbasis Mobile*”
- Rahmanto, Y., dan Utama (2018). “*Penerapan Teknologi Web3D Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Gerakan Dasar Silat*”

- Safaat, Nazruddin h. 2012. ” *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC berbasis android*”, Cetakan Pertama, Edisi Revisi, Penerbit Informatika Bandung. Bandung.
- Sudarmilah dan Negara (2015). “*Augmented Reality Edugame Senjata Tradisional Indonesia*”
- Sudjana, N. (1989). *Dasar -dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinarbaru.
- Syafrizal dkk. (2015). “*Penerapan Technology Acceptance Model (TAM) untuk Pemahaman Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*”
- Ustia, N. (2016). “*Edugame Mengenal Tari Tradisional Indonesia Melalui Augmented Reality Berbasis Android*”.
- Villagomez, G. 2010. *Augmented Reality*. University of Kansas
- Wahyutama, F., Samopa, F., & Suryotrisongko, H. (2013). “*Penggunaan Teknologi Augmented Reality Berbasis Barcode sebagai Sarana Penyampaian Informasi Spesifikasi dan Harga Barang yang Interaktif Berbasis Android, Studi Kasus pada Toko Elektronik ABC Surabaya*”, 2(3), 481–486.
- Weng dkk. (2016). “*An Augmented Reality System for Biology Science Education in Malaysia*”
- Yustika, M., dan Bisri, M. H. (2017). “*Bentuk Penyajian Tari Bedana di Sanggar Siakh Budaya Desa Terbaya Kecamatan Kotaagung Kabupaten Tanggamus Lampung*” 6(1).