

DAFTAR PUSTAKA

- Anon., n.d. *getting started about introduction*. Tersedia di www.blender.org di akses 15 mei 2018.
- Arifitama, B., 2017. *Panduan Mudah Membuat Augmented Reality*. Yogyakarta: PENERBIT ANDI.
- Arismunandar, R., Sofwan, A., Christyono, Y., 2017. *Aplikasi Naturar Pengenalan Peraturan Dasar Baris Berbaris (PBB) Berbasis Augmented Reality Pada Perangkat Bergerak Android*. Semarang.
- Binanto, I., 2010. *Multimedia Digital-Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi.
- Merina, Y. T. D. S., 2018. *Penerapan Metode Transformasi Geometri Pada Media Pembelajaran Baris Berbaris Berbasis Augmented Reality*. Malang.
- Nugraha, I. S., Satoto, K. I. & Martono, K. T., 2014. *Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Pembelajaran Pengenalan Alat Musik Piano*. Semarang.
- Pamungkas, D.C., 2018. *Aplikasi Gerak Pada Peraturan Baris Berbaris (PBB) Berbasis Augmented Reality*. Bandar Lampung.
- Perpang TNI No.46 Tahun 2014
- Safaat, N., 2012. *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.
- Setiawan, E., Syaripudin, U., Gerhana, Y.A., 2016. *Implementasi Teknologi Augmented Reality Pada Buku Panduan Wudhu Berbasis Mobile Android*. Bandung: Teknik Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati.

Setyanti, N., Khabibah, U., 2014. *Aplikasi Adobe Photoshop CS6 Untuk Pembuatan Desain Katalog Sebagai Media Promosi Di CV Kajeye Food Malang*. Malang: Administrasi niaga, Politeknik Negeri Malang

Sugiono, 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.

Sutopo, A.H., 2003. *Multimedia Interaktif Dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu

Yogi, A.S., 2014. *Implementasi Augmented Reality (AR) Pada Fosil Purbakala Di Museum Geologi Bandung*. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*, 1.