

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, H., Riswaya, A. R. (2014) 'Aplikasi Pinjaman Pembayaran Secara Kredit Pada Bank Yudha Bhakti', *Jurnal Computech & Bisnis*
- Adipradana, Y. (2017) 'Animasi Pembuatan Keris Di Imogiri Berbasis 3d', *Dinamika Informatika*
- 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', *TRANSIENT*
- Baratha, I. P. S., Tambunan, T. D., Budiwati, S. D. (2017) 'Aplikasi Pembelajaran Semaphore Berbasis Android (Studi Kasus: SDN Kembangan Selatan 01 Pagi', *e-Proceeding of Applied Science*
- Berlilana., Saputra. D. I. S., Widayat. S. W. (2013) 'Mobile Application "Pramuka Dalam Android" Sebagai Media Pendukung Pembelajaran Materi Pramuka', *semnasIF 2013*.
- Chan, S. (2017) *Membuat Aplikasi Database dengan PowerBuilder 12.6 MySQL*. Jakarta: PT ELEX MEDIA KOMPUTINDO.
- Enterprise, J. (2016) *Blender Untuk Pemula*. Jakarta: ELEK MEDIA KOMPUTINDO
- Hartono, J., 2005. *Pengenalan Komputer*. Yogyakarta: Andi.
- Makehuman Team. (2001) *www.makehuman.org*.
- Maseleno, A. (2003) *Kamus Istilah Komputer dan Informatika*. PENERBIT IlmuKomputer.com
- Pamoedji. A. K., Maryuni, Sanjaya. R. (2017) *Mudah Membuat Game Augmented Reality dan Virtual Reality Dengan Unity 3D*. Jakarta : ELEK MEDIA KOMPUTINDO
- Prabowo. A. Z., Satoto. K. I., Martono. K. T. (2015) 'Perancangan Dan Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Promosi Penjualan Perumahan', *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*.
- Pressman. R. S. (2012) *Rekayasa Perangkat Lunak - Buku Satu (Edisi 7)*. Yogyakarta: PENERBIT ANDI.
- Safaat, N. (2012) *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC*

*Berbasis Android.*

Sari, N. K. O. P., Crisnapati. P. N., Kesiman. M. W. A., Sunarya I. M. G. (2014) 'Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Book Pengenalan Tata Letak Bangunan Pura Goa Lawah Dan Pura Goa Gaja' , *Jptk Undiksha*

Sugiyono (2016) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.

Sujati. D. A., Isnanto. R. R., Martono. K. T. (2016) 'Pengembangan Aplikasi Multimedia Untuk Pembelajaran Satelit Astronomi Nasa Dengan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android' , *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*.

Sumanta. M., Santi. F. J. (2017) *Peraturan Baris-berbaris*, Erlangga

Umar, N. A. and Suryan, A. (2015) *Aplikasi Pembelajaran Dan Pengenalan Budaya Indonesia Berbasis Multimedia*.

Utama, R. Y. (2017) *Implementasi Web3d WebGL Pada Gerakan Dasar Silat Pps Betako Merpati Putih Berbasis Android*.

Yuningsih, A.(2014) *Rancang Bangun Animasi 3 Dimensi Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Menginstalasi PC*.