

## DAFTAR PUSTAKA

- Angga, M., & Kusuma, W. (2014). Aplikasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Tata Surya. *Kommit*, 8(Kommit), 53–59.
- Ariani Sukanto, R., & Shalahuddin, M. (2015). *Rekayasa Perangkat Lunak* (3rd ed.). Bandung: Informatika.
- BR Ginting, S. L., & Pratama, M. W. (2017). Model Pembelajaran Sebagai Sarana untuk Mempelajari Komponen Utama Mesin Kendaraan Bermotor Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android, 1–7.
- Budiman, A. A. (2017). Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Gigi Berlubang. *Jurnal Teknik Dan Ilmu Komputer*, 21, 63–70.
- Darmawan, D. (2012). *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Ernawati, I., & Sukardiyono, T. (2009). UJI KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN ADMINISTRASI SERVER. *Elinvo*, 2.
- Faiztyan, I. F., Isnanto, R. R., & Widiyanto, D. E. (2015). Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Visualisasi 3D Interaktif Masjid Agung Jawa Tengah Menggunakan Unity3D. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 3(2), 207–212.
- Fatimah. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Software Adobe Flash Professional CS6 pada Materi Gula dan Hasil Olahny untuk Siswa Kelas X Jasa Boga SMK Negeri 1 Sewon.
- Hardiyanto, Isnanto, R. R., & Windasari, I. P. (2016). Pembuatan Aplikasi Augmented Reality Siklus Hidrologi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 4(1), 159–166.
- Hutabarat, S. A. F., Kurniabudi, & Novianto, Y. (2014). Perancangan Perangkat Ajar Tentang Mesin Sepeda Motor Matic Berbasis Multimedia ( Studi Kasus : SMK BATANGHARI Kelas X Kota JAMBI ). *Jurnal Ilmiah Media Processor*, 9(3), 311–320.

- Indriani, R., Sugiarto, B., & Purwanto, A. (2016). Pembuatan Augmented Reality Tentang Pengenalan Hewan untuk Anak Usia Dini Berbasis Android Menggunakan Metode Image Tracking Vuforia, 6–7.
- Jama, J., & Wagino. (2008). TEKNIK SEPEDA MOTOR SEPEDA MOTOR. *Teknik Sepeda Motor*.
- Khalida, R. (2017). Augmented Reality: Simulasi Terapi Low Back Pain. *Jurnal Kajian Ilmiah*, 17(3), 127–136.
- Lamonge, G. L., Najoran, X. N. B., & Sugiarto, B. . . (2017). Rancang Bangun Aplikasi Game Augmented Reality Permainan Tradisional Sulawesi Utara Dodorobe. *Teknik I*, 12(1).
- Lutfiyati, T. A. (2016). Aplikasi Augmented Reality Pembelajaran Pengenalan Hardawre Komputer untuk Sekolah Menengah Pertama dengan Metode Transformasi Geometri.
- Mahendra, I. B. M. (2016). Implementasi Augmented Reality ( AR ) Menggunakan Unity 3D dan Vuforia SDK. *Jurnal Ilmiah*, 9(1), 1–5.
- Muntahanah, Toyib, R., & Ansyori, M. (2017). Penerapan Teknologi Augmented Reality pada Katalog Rumah Berbasis Android (Studi Kasus PT. JASHANDO HAN SAPUTRA). *Jurnal Pseudocode*, 4, 81–89.
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augented Reality sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(2), 174–183.
- Mustaqim, I., & Kurniawan, N. (2017). Pengembangan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Pneumatik di SMK. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 14(2), 136–144.
- Pressman, R. (2013). *Rekayasa Perangkat Lunak* (7th ed.). Yogyakarta: ANDI OFFSET.
- Purwanto, & Sukardi, T. (2015). Pengelolaan Bengkel Praktik SMK Teknik Pemesinan di Kabupaten Purworejo. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 22, 291–306.
- Setiawan, A., Toufan, T. D., & Hendriyanto, R. (2016). Android Augmented Reality untuk Menampilkan Katalog Furniture Secara Tiga Dimensi (3D) Berdasarkan Objek Marker, 2(1), 38–50.

- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (22nd ed.). Bandung: Alfabeta.
- Sulistiyani, S. (2012). *Pintar Memilih Ponsel dan Tablet Berbasis Android*. (Westriningsih, Ed.) (1st ed.). Yogyakarta: ANDI OFFSET.
- Utami, W. S. (2015). Penilaian Kualitas Perangkat Lunak pada Aplikasi Penyuluhan untuk Kepala Sekolah di P4TK IPA BANDUNG. *Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika (KOMPUTA)*, 1.
- Wiharto, A., & Budihartanti, C. (2017). Aplikasi Mobile Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Hardware Komputer Berbasis Android. *Jurnal PROSISKO*, 4(2), 17–24.
- Wulansari, O. D. E., Zaini, T., & Bahri, B. (2013). Penerapan Teknologi Augmented Reality pada Media Pembelajaran. *Jurnal Informatika*, 13(1), 169–179.