

DAFTAR PUSTAKA

- Affan, M., 2015, Perancangan Media Pembelajaran Interaktif 3D Tata Surya Menggunakan Teknologi Augmented Reality Untuk Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar Sangira, *1*(2), 45–60.
- Amin, D., and Govilkar, S., 2015, Comparative Study of Augmented Reality Sdk's, *International Journal on Computational Science & Applications*, *5*(1), 11–26, <https://doi.org/10.5121/ijcsa.2015.5102>
- Ardhianto, E., and Hadikurniawati, W., 2012, Augmented Reality Objek 3 Dimensi dengan Perangkat Artoolkit dan Blender, *Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK*, *17*(2), 107–117.
- Arsyad, Azhar. 2002. Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo.
- Bagus, I., and Mahendra, M., 2016, Implementasi Augmented Reality (Ar) Menggunakan Unity 3D Dan Vuforia Sdk, *Jurnal Ilmiah ILMU KOMPUTER Universitas Udayana*, *9*(1), 1–5.
- Binanto, Iwan. 2010. *Multimedia Digital Dasar Teori + Pengembangan*. Yogyakarta : Penerbit Andi.
- Djam'an Satori. 2007. *Profesi Keguruan*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Filofteia, M. ,2013, AUGMENTED REALITY - STATE OF KNOWLEDGE , USE AND, *The USV Annals of Economics and Public Administration*, *13*(2), 215–227.
- Fransiska, E. D., Akhriza, T. M., and Primandari, L. A. 2017. Implementasi Teknologi *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran Informatif Dan Interaktif Untuk Pengenalan Hewan, 651-660.
- Gede, I. D., Dhiyatmika, W., Gede, I. K., Putra, D., Made, N., and Marini, I., 2015, Aplikasi Augmented Reality Magic Book Pengenalan Binatang untuk Siswa TK. *Lontar Komputer*, *6*(2), 589–596.
- Gilley, J.W. and Enggland, S.A. 1989. *Principle of Human Resources Development*. Massachusetts: Addison-Wesley Publication Company.
- J.Jacobs, R.C.W. Webber-Youngman, E.A. van W., 2016. *Potential Augmented Reality Applications in the Mining Industry*: ResearchGate.
- Maulana, A., and Kusuma, W. 2014. Aplikasi Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Tata Surya, *Prosiding Seminar Ilmiah Nasional Komputer dan Sistem Intelijen*, 53-59.

- Pramana, Y, A., Brata, K, C., and Brata, A, H. 2018. Pembangunan Aplikasi *Augmented Reality* untuk Pengenalan Benda di Museum Berbasis Android (Studi Kasus : Museum Blambangan Banyuwangi), *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 2(5), 2034-2042.
- Riduwan. 2009. *Skala Pengukuran Variabel – Variabel Penelitian*. Bandung : Alfabeta
- Rosa, A. S. and Shalahuddin, M. 2013. *Rekayasa perangkat lunak terstruktur dan berorientasi objek*. Bandung: Informatika.
- Smaldino, Sharon E. et al.2005. *Instructional Technology and Media For Learning*. New Jersey:Prentice Hall
- Suarga. 2006. *Algoritma Pemrograman*. Yogyakarta: Penerbit Andi
- Sudarmilah, E., and Wibowo, P, A. 2016. Aplikasi *Augmented Reality* Game Edukasi untuk Pengenalan Organ Tubuh Manusia, *Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika*, 2(1), 20-25.
- Sugara, E. P. A., Mahmudi, M. A., and Wahyudi, S., 2017, Aplikasi Pengenalan Profesi Pekerjaan bagi Anak Usia Dini Berbasis Augmented Reality, *Riau Journal Of Computer Science*, 3(2), 89–96.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta Bandung
- Supardi, Y. 2011. *Semua Bisa Menjadi Programmer Android Basic*. PT Elex Media Komputindo. Jakarta
- Supriyanto.2005. *Perancangan Aplikasi*. Surabaya : Widyastana
- Sutopo, A.H., 2003. *Multimedia Interaktif Dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.