

## DAFTAR PUSTAKA

- Amin, D. and Govilkar, S., 2015. Comparative Study of Augmented Reality Sdk's. *International Journal on Computational Science & Applications*, [online] 5(1), pp.11–26. Available at: <<http://www.airccse.org/journal/ijcsa/papers/5115ijcsa02.pdf>>.
- Ardhianto, E. and Hadikurniawati, W., 2012. Augmented Reality Objek 3 Dimensi dengan Perangkat Artoolkit dan Blender. *Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK*, 17(2), pp.107–117.
- Filofteia, M., 2013. AUGMENTED REALITY - STATE OF KNOWLEDGE , USE AND. *The USV Annals of Economics and Public Administration*, 13(2), pp.215–227.
- ilmawan mustaqim, S. pd. . and Kurniawan, N., 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Computer-Aided Design*, [online] 25(8), pp.165–166. Available at: <<http://portal.acm.org/citation.cfm?doid=354666.354695>>.
- J.Jacobs, R.C.W. Webber-Youngman, E.A. van W., 2016. *Potential Augmented Reality Applications in the Mining Industry*.
- Joefrie, YY, Anshori, Y, *Teknologi Augmented Reality*, Jurnal Ilmiah (Mektek) 3 September 2011.
- Krevelen, D.W.F. Van and Poelman, R., 2010. A Survey of Augmented Reality Technologies , Applications and Limitations. *The International Journal of Virtual Reality*, 9(2).
- Maryani, D., 2014. Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bangun Ruang Matematika. *Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 11(4), pp.12–18.
- Nielsen, J. (2012) *Usability 101: Introduction to Usability*. Available at: <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>.
- Nincarean, D., Bilal, M., Dayana, N., Halim, A. and Abdul, H., 2013. Mobile Augmented Reality : the potential for education. 0.
- Rosa, A. S. and Shalahuddin, M. (2013) 'Rekayasa perangkat lunak terstruktur dan berorientasi objek', in *Bandung: Informatika*.
- Saputra, Y.A., 2014. IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY ( AR ) PADA FOSIL PURBAKALA DI MUSEUM GEOLOGI BANDUNG Teknik Informatika – Universitas Komputer Indonesia Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika ( KOMPUTA ). 1.
- Setiawan, E, Syaripudin, U, Gerhana, AY, *Impementasi Augmented Reality Pada buku Panduan Wudhu Berbasis Mobile Android*, JOIN Vol.1 Juni 2016.
- Setyaningsih, Rika. (2017) *MATEMATIKA : Masmedia Buana Pustaka*, Sidoarjo

- Subagyo, A., Listyorini, T. and Susanto, A., 2015. Fakultas Teknik – Universitas Muria Kudus 29. In: *Prosiding SNATIF Ke-2*. pp.29–32.
- Supardi, I.Y., 2015. *Belajar Coding Android bagi Pemula*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Sutopo, A.H., 2003. *Multimedia Interaktif Dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Wardani, S. and Sari, M.W., 2015. Pemanfaatan Augmented Reality Pada Katalog Geometri. *Universitas PGRI Yogyakarta*.