

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, C. & Wahyudi, T., 2015. Aplikasi Game Pendidikan Berbasis Android. *Indonesian Journal on Software Engineering*, Volume 1.
- Ardiyansyah, F., 2014. Implementasi Pattern Recognition Pada Pengenalan Monumen-Monumen Bersejarah Di Kota Bandung Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *Komputer dan Informatika*, Volume 01-08.
- Arifitama, B., 2017. *Panduan Mudah Membuat Augmented Reality*. Yogyakarta: Andi.
- Diartono, D. A., 2008. Media Pembelajaran Desain Grafis Menggunakan Photoshop Berbasis Multimedia. *Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK*, Volume 13, p. 3.
- Henrysson, A., 2007. Bringing Augmented Reality to Mobile Phones.
- Hidayat, A. & Mujahiduddin, A., 2017. Pembelajaran Bentuk Sendi Tulang Manusia Menggunakan Konsep Augmented Reality. *Siliwangi*, Volume 3, p. 1.
- Hidayat, T., 2015. Penerapan Teknologi Augmented Reality Sebagai Model Media Edukasi Kesehatan Gigi Bagi Anak. *Citec Journal*, Volume 2, p. 1.
- Kusrianto, A., 2005. *Panduan Lengkap Memakai Adobe Photoshop CS*. s.l.:Elex Media Komputindo.
- Muhammad, F., Nugroho, R. A. & N, D. T., 2016. Analisis User Experience Untuk Tingkat Keterpilihan Smartphone Android. *Jurnal Ilmu Komputer*, Volume 4.
- Mukti, I. S. A., Lumenta, A. S. M. & Sugiarto, B. A., 2016. Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Untuk Anak Umur 6 – 9 Tahun Berbasis Android. *E-Journal Teknik Informatika*, Volume 7, p. 1.
- Mulyono, M. A., 2017. *Buku Pintar Futsal*. Jakarta: Anugrah.
- Noviada, G., Kanca, I. N. & Darmawan, G. E. B., 2014. Metode Pelatihan Taktis Passing Berpasangan Statis Dan Passing Sambil Bergerak Terhadap Keterampilan Teknik Dasar Passing Control Bola Futsal. *E-Journal*, Volume 1.

- Perbowo, D. A. & Andrijanto, D., 2013. Minat Siswa Dalam Mengikuti Ekstrakurikuler Futsal Studi Pada Siswa Peserta Ekstrakurikuler Futsal Di Smp Negeri 2 Buduran. *Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, Volume 1, p. 1.
- Pradipta, I. G. A. B. H. A., Darmawiguna, I. G. M. & Pradnyana, G. A., 2017. Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Markerless Pengenalan Dan Teknik Dasar Bola Basket. *Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*, Volume 6, p. 3.
- Pressman, R. S., 2012. *Rekayasa Perangkat Lunak*. 7 ed. Yogyakarta: ANDI.
- Putra, P. A. M., Darmawiguna, I. G. M. & Pradnyana, G. A., 2017. Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Markerless Teknik Dasar Olahraga Bulutangkis. *Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*, Volume 6, p. 3.
- Riady, S. C., Sentinuwo, S. & Karouw, S., 2016. Rancang Bangun Aplikasi Mobile Learning Anak Sekolah Minggu dengan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *Teknik Informatika*, Volume 9, p. 1.
- Saputro, R. E. & Saputra, D. I. S., 2014. Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *E-Journal*, Volume 6.
- Setiawan, E., Syaripudin, U. & Gerhana, Y. A., 2016. Implementasi Teknologi Augmented Reality Pada Buku Panduan Wudhu Berbasis Mobile Android. *E-Journal*, Volume 1, p. 1.
- Sujati, D. A., Isnanto, R. R. & Martono, K. T., 2016. Pengembangan Aplikasi Multimedia Untuk Pembelajaran Satelit Astronomi Nasa Dengan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *Teknologi dan Sistem Komputer*, Volume 4, p. 2.
- Sutopo, A. H., 2003. *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- UUD 1945 Nomor 20, 2003. Undang - Undang Dasar Republik Indonesia. *Sistem Pendidikan Nasional*, pp. 1-51.