

## DAFTAR PUSTAKA

- Andy Pramono, (2013). MEDIA PENDUKUNG PEMBELAJARAN RUMAH ADAT INDONESIA MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY. *Jurnal ELTEK, Vol 11*.
- Arsyad Azar, (2011). MEDIA PEMBELAJARAN. Bahan\_Ajar\_Media\_Pembelajaran.pdf
- Avief, B. M., & Agustina, R. (2017). PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY (AR) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN CANDI – CANDI DI MALANG RAYA BERBASIS MOBILE ANDROID.
- Furth Borko, (2011). Handbook Of Augmented Reality, Springer Science+Business Media : New York.
- Gede, I. D., Dhiyatmika, W., Gede, I. K., Putra, D., Made, N., & Marini, I. (2015). Aplikasi Augmented Reality Magic Book Pengenalan Binatang untuk Siswa TK. *Lontar Komputer, 6(2)*, 589–596.
- Hendini, A. (2016). Pemodelan UML sistem informasi Monitoring Penjualan dan stok barang. *Jurnal Khatulistiwa Informatika, IV(2)*, 107–116.
- Imroatus, S. (2014). ALAT PERAGA Untuk PELAJARAN TUNARUNGU Penggunaan Bentuk Dua Dimensi Bangun Datar Pada Siswa Tunarungu. Media Guru.
- Juansyah, A. (2015). PEMBANGUNAN APLIKASI CHILD TRACKER BERBASIS ASSISTED – GLOBAL POSITIONING SYSTEM ( A-GPS ) DENGAN PLATFORM ANDROID *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika ( KOMPUTA ), 1*.
- Nugraha, I. S., Satoto, K. I., & Martono, K. T. (2014). Pemanfaatan Augmented Reality untuk Pembelajaran Pengenalan Alat Musik Piano. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer, 2(1)*, 62–70. <https://doi.org/10.14710/JTSISKOM.2.1.2014.62-70>
- Robitah Alifah, Ardian A. Pangestuti, Dyne R. Puspitasari, Fatia Rosyida, Hamim T. Mahfudillah, I Wayan Dasna, Lia Yuliati, Mar'atus Sholihah, Siti Zubaidah, Susriyanti Mahanal, Zenia L. Kurniawati, (2018), Ilmu Pengetahuan Alam Semester 2 Smp/Mts Kelas Viii, Jakarta : Pusat Kurikulum Dan Perbukuan, Balitbang, Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.

- Rosa, A. S., & Shalahuddin, M. (2018). *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek)*. Bandung: Modula.
- Setiawan, S. I. A. (2011). Google SketchUp Workshop. *Google SketchUp Perangkat Alternatif Dalam Pemodelan 3D*, III(2), 241–253. <https://doi.org/10.1016/B978-0-240-81627-2.00014-7>
- Setyawan, A. R., & Dzikri, A. (2016). ANALISIS PENGGUNAAN METODE MARKER TRACKING PADA AUGMENTED REALITY ALAT MUSIK TRADISIONAL JAWA TENGAH. *Jurnal SIMETRIS*, Vol 7.
- Sulihati., & Andriyani. (2016). Aplikasi Akademik Online Berbasis Mobile Android Pada Universitas Tama Jagakarsa. *Teknik Utama Jurnal Sains Dan Teknologi*, XI(152), 15–26. <https://doi.org/1978001>
- Taufik Ramadhan, V. G. U. (2014). Rancang Bangun Aplikasi Mobile Untuk Notifikasi Jadwal. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, , 5, 47–55. <https://doi.org/10.1234/JTIK.V5I2.93>
- Yudiantika, A. R., Pasinggi, E. S., Sari, I. P., & Hantono, B. S. (2013). Implementasi Augmented Reality Di Museum: Studi Awal Perancangan Aplikasi Edukasi Untuk Pengunjung Museum. *IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY DI MUSEUM: STUDI AWAL PERANCANGAN APLIKASI EDUKASI UNTUK PENGUNJUNG MUSEUM Aditya*, 2–11.