

DAFTAR PUSTAKA

- Angga Maulana dan Wahyu Kusuma. 2014. *Aplikasi Augmented Reality sebagai media pembelajaran tata surya*. Prosiding Seminar Ilmiah Nasional Komputer dan Sistem Intelijen: ISSN : 2303-3740
- Cushman, Dominic dan Hassan El Habbak. 2013. *Developing AR Games For IOS and Android*. Packt Publising.
- Firdianti, Arinda. 2018. *Implementasi Manajemen Berbasis Sekolah Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*. Lampung: CV.Gree Publishing.
- Feby Zulham Adami dan Cahyani Budihartanti. 2016. *Penerapan Teknologi Augmented Reality pada Media Pembelajaran Sistem Pencernaan Berbasis Android*. Teknik Komputer Amik Bsi.
- Furht, Barko. 2011. *Handbook Of Augmented Reality*. Departement of Computer and Electrical Engineering and Computer Science Florida Atlantic University.
- Glover, Jesse. 2018. *Unity 2018 Augmented Reality Projects*. Packt Publishing Ltd.
- Hanief, Shofwan dan Dian Pramana. 2018. *Pengembangan Bisnis Pariwisata dengan Media Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.

Hariato, Kusno. Dkk. 2019. *Sistem Monitoring Lulusan Perguruan Tinggi Dalam Memasuki Dunia Kerja Menggunakan Tracer Study*. Surabaya: Media Sahabat Cendekia.

Herlina dan Musliadi. 2019. *Pemograman Aplikasi Android dengan Android Studio, Photoshop, dan Audition*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Kipper, Gregory dan Joseph Rampolla. 2013. *Augmented Reality An Emerging Technologies Guide to AR*.

Manullang, Rio. 2017. *Mudah Membuat Desain 3D dengan Google SketcUp*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Manullang, Rio. 2015. *Mahir Desain 3D Rumah Tingkat Dengan Google SketcUp*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Manullang, Rio. 2019. *Aplikasi Google SketcUp untuk Desain 3 Dimensi*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Mohammad Bhanu Setyawan. 2016. *Perancangan media pembelajaran berbasis Augmented reality pada Materi sistem rangka manusia (studi kasus sd muhammadiyah terpadu ponorogo*. *Network Engineering Research Operation*. Vol 2 No 3

Muslihudin, Muhamad dan Oktafianto. 2016. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur dan UML*. Yogyakarta: Andi.

- Mustika, dkk. 2015. *mengenai Augmented Reality sebagai media pembelajaran interaktif. Creative Information Technology Journal*. Vol 2 No 4.
- Nanda Juanda Dipura Atmaja. 2018. *Pengembangan aplikasi media pembelajaran interaktif 3d tata surya menggunakan teknologi augmented Reality dengan android*. Jurnal.umj.ac.id/index.php/semnastek, ISSN : 2407 - 1846
- Pamoedji, Andre Kurniawan. dkk. 2015. *Mudah Membuat Game Dan Potensi Finansialnya dengan Unity 3D*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Riyanto, Nokman. 2018. *7 Karya 1 Buku*. Jawa Tengah: CV. Pelita Gemilang Sejahtera.
- Roedavan, Rickman. 2014. *Unity Tutorial Game Engine*. Informatika Bandung.
- Rossa dan M. Shalahuddin. 2013. *Modul Pembelajaran Pemrograman Berorientasi Objek*. Yogyakarta: Andi.
- Salbino, Sherief. 2014. *Buku Pintar Gadget Android*. Jakarta: Kunci Komunikasi.
- Sitairesmi Wahyu, 2016, *Penerapan konsep gamifisika pada E-learning untuk pembelajaran animasi 3 dimensi*. Jurnal Telematika, Vol 9 No 1
- Susanto, Agung Nugroho. 2015. *Jurus Jitu Membangun Bisnis Berkah Omset Milyaran*. Yogyakarta: PT Vindra Sushantco Putra.
- Susila, Ismet. 2015. *Implementasi Dimensi Layanan Publik Dalam Konteks Otonomi Daerah*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.

Winarno, Edy. dkk. 2015. *Membuat Game Android dengan Unity 3D*. Jakarta: PT
Elex Media Komputindo.