

DAFTAR PUSTAKA

- Adi Nugroho., 2010. Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek dengan Metode USDP. Yogyakarta: Andi.
- Aidan Chopra, Laura Town dan Chris Pichereau., 2013. Introduction to Google Sketchup .United States of America : John Wiley & Song, inc
- Albert R. Roberts dan Gibert J., 2009. Buku Pintar Pekerja Sosial – jilid 2. Jakarta : Gunung Mulia
- Ali Zaki., 2010. Keliling Dunia dengan Google Earth dan Google Maps. Yogyakarta : CV Andi Offset.
- Andre Kurniawan Pamoedji, Maryuni dan Ridwan Sanjaya., 2017. Mudah Membuat Game Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) dengan Unity 3D. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Aries Suharso., 2012. Model Pembelajaran Interaktif Bangun Ruang 3D Berbasis Augmented Reality. Universitas Singaperbangsa Karawang.
- Arif. Muhammad., 2016. Rancangan Teknik Industri. Yogyakarta: Deepublish.
- Aziz, Shamsa dan Hassan, Hamid., 2014. Assessment of Student's Knowledge of Computer: Construction of a Test for Assessment. International Journal of Trade, Economics and Finance
- Borko Furht., 2011. Handbook of Augmented Reality. Department of Computer and Electrical Engineering and Computer Science Florida Atlantic University.
- Cepi Riyana., 2012. Media Pembelajaran. Jakarta Pusat
- Dermawan Wibisono., 2012. How To Create A World Class Company. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Dominic Cushnan dan Hassan El Habbak., 2013. Developing AR Games For IOS And Android. Packt Publishing.
- Edy Irwansyah dan Jurike V. Moniaga., 2014. Teknologi Informasi. Yogyakarta : Deepublish.

- Edy Winarno dan Ali Zaki., 2015. Membuat Game Android dengan Unity 3D. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Fahrul Muanif., 2012. Berburu Aplikasi Gratis Android. Jakarta : PT Elex Media Komputindo
- Feby Zulham Adami dan Cahyani Budihartanti., 2016. Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran Sistem Pencernaan Berbasis Android. Teknik Komputer Amik Bsi.
- Galan Januanesbi., 2014. Pembelajaran Vulkanologi Secara 3d Berbasis Augmented Reality. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Gregory Kipper dan Joseph Rampolla., 2013. Augmented Reality An Emerging Technologies Guide to AR.
- Jesse Glover., 2018. Unity 2018 Augmented Reality Projects. Packt Publishing Ltd.
- Jubilee Enterprise., 2008. Belajar Sendiri Aplikasi Terhebat Google.com. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Lamhot Sitorus., 2015. Algoritma dan Pemrograman. CV Andi Offset.
- Muhammad Fahmi Rayda1,Edy Victor Haryanto dan Adil Seiawan., 2017. Implementasi Augmented Reality Pada Hardware Komputer Berbasis Android. Sumatra Utara : Universitas Potensi Utama.
- Nazrudding Safaat H., 2012. Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC berbasis Android. Bandung : Informatika Bandung
- Nizwardi Jalinus dan Ambiyar., 2016. Media dan Sumber Pembelajaran. Jakarta : Kencana.
- Nokman Riyanto., 2018. 7 Karya 1 Buku. CV. Pelita Gemilang Sejahtera (PGS).
- Rachmad Hakim S., 2010. Buku Pintar Windows 7. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Rickman Roedavan., 2014. Unity Tutorial Game Engine. Informatika Bandung.
- Rio Manullang., 2017. Mudah Membuat Desain 3D dengan Google SketchUp. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.

- Rosa A.S dan M. Shalahuddin., 2013. Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek. Informatika Bandung.
- Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah., 2017. Media Pembelajaran. CV Pustaka Abadi.
- Rusdi Nur dan Muhammad Arsyad Suyuti., 2017. Perancangan Mesin-Mesin Industri. Yogyakarta : Deepublish.
- Satrianawati., 2018. Media dan Sumber Belajar. Yogyakarta : Deepublish.
- Setia Wardani., 2015. Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality (AR) Untuk Pengenalan Aksara Jawa Pada Anak. Universitas PGRI Yogyakarta.
- Sherief Salbino., 2014. Buku Pintar Gadget Android untuk Pemula. Kunci Komunikasi.
- Sri Mulyani., 2016. Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Keuangan Daerah. Bandung : Abdi Sistematika.
- Sri Mulyani., 2016. Metode Analisis dan Perancangan Sistem. Bandung : Abdi Sistematika.
- Syahrial Chan., 2017. Membuat Aplikasi Database dengan PowerBuilder 12.6 dan MySQL. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Takhta Akrama Ananda, Novi Safriadi dan Anggi Srimurdianti Sukamto., 2015. Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Mengenal Planet-Planet Di Tata Surya. Universitas Tanjungpura.
- Wandah Wibiwanto., 2017. Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif. Cerdas Ulet Kreatif.
- Tata Sutabri., 2013. Komputer dan Masyarakat. Yogyakarta : Andi
- Tim EMS., 2012. Panduan Cepat Pemrograman Android. Jakarta : PT Elex Media Komputindo
- Yudha Yudihanto, Yunus Sulistyono dan Dede Gunawan., 2010. Panduan Pintar Komputer. Jakarta : Indonesia Tera