

DAFTAR PUSTAKA

- Adi Nugroho. 2009, *Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML Dan Java*. Yogyakarta: Andi.
- Albert R. Roberts dan Gilbert J. Greene., 2009. *Buku Pintar Pekerja Sosial Building Professional Social Work in Developing*.
- Andre kurniawan Pamoedji, Maryuni, ridwan sanjaya, (2017), *Nudah Nenvuat Game Augmented Reality dan Virtual Reality dengan Unity* ,PT Elex Media komputindo, eks@elexmedia.id.
- Aries Suharso., 2012. *Model Pembelajaran Interaktif Bangun Ruang 3D Berbasis Augmented Reality*.
- Barko Furht, 2011, *Handbook f Augmented Reality*. Departement of Computer and Electrical Engineering and Computer Science Florida Atlantic University.
- Citra Strya Utama Dewi Sukandar, Cbuldyah Jengkarili harindhi, karang dan ikan terumbu pulau bawean ,UB Proses, www.ubproses.ub.ac.id.
- Dewi Soesilo, *Lauk Praktis dari Ikan*, Demedia Pustaka, www.deemediapustaka.com
- Dominic Cushnan dan Hassan El Habbak., 2013. *Developing AR Games For IOS And Android*. Packt Publishing.
- Dr.Andi Prastowo, S.Pd.I., M.Pd.I. (2018). *Sumber belajar & Pusat sumber belajar teori dan aplikasidi sekolah/madrasah*. PRENADAMEDIA GROUP, www.prenadamedia.com
- Dr.Hj Tatik Sutarti,M.M, Edi Irawan ,M.pd, *Kiat Sukses Meraih Hibab Penelitian Pengembangan*, CV.BUDI UTAMA, www.deepublish.com
- Edy Winarno dan Ali Zaki., 2015. *Membuat Game Android dengan Unity 3D*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Eliyawati, H. C., Pd, M., Guru, P., Anak, P., & Dini, U. (2010). *BAHAN AJAR*.
- 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.
- Hidayat, T. (2015). Penerapan Teknologi Augmented Reality Sebagai Model Media Edukasi Kesehatan Gigi Bagi Anak. *Citec Jorunal Vol. 2, No. 1*, 2(1), 77–92.
- 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.
- Kahar, N., Astutui, R. W., Abunjani, J. K., Catering, P., & Service, C. (2013). Aplikasi Pemesanan Makanan Online Berbasis Web, 7(2), 792–801.
- Lamhot Sitorus., 2015. Algoritma dan Pemrograman. CV Andi Offset.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, VIII(2), 1–10. <https://doi.org/10.1634/theoncologist.2014-0097>
- Rickman Roedavan., 2014. Unity Tutorial Game Engine. Informatika Bandung.
- Rojali Soni Afandi, E. H. S. (2013). Aplikasi mobile informasi kafe 24 jam di Yogyakarta berbasis android. *Dasi*, 14(04), 49–53. <https://doi.org/10.4049/jimmunol.1103414>
- Rosa dan M. Shalahuddin., 2011, Modul pembelajaran Pemograman Berorientasi Objek. Yogyakarta : Andi.
- Rio Manullang., 2017. Mudah Membuat Desain 3D dengan Google SketchUp. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Sandro Sembiring. (2013). Perancangan Aplikasi Steganografi Untuk Menyisipkan Pesan Teks Pada Gambar Dengan Metode End Of File. *Pelita Informatika Budi Darma*, 4(2), 1–7. <https://doi.org/ISSN: 2301-9425>
- Saragih, A., Simarmata, E. R., & Jhoni Maslan. (2015). Perancangan Aplikasi E-Library Menggunakan Bahasa Pemrograman PHP Pada Universitas Methodist Indonesia. *Times*, IV(1), 31–35.

Setia Wardani., 2015. Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality (AR) Untuk Pengenalan Aksara Jawa Pada Anak. Universitas PGRI Yogyakarta.

Sri Mulyani., 2016. Metode Analisis dan Perancangan Sistem. Bandung : Abdi Sistematika.

Takhta Akrama Ananda, Novi Safriadi dan Anggi Srimurdianti Sukamto., 2015. Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Mengenal Planet-Planet Di Tata Surya. Universitas Tanjungpura.