

## DAFTAR PUSTAKA

- Adi Nugroho., 2009. *Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML Dan Java*. Yogyakarta: Andi.
- Aidan Chopra, Laura Town dan Chris Pichereau., 2013. *Introduction to Google SketchUp*. United States of America : Jhon Wiley & song inc.
- Albert R. Roberts dan Gilbert J. Greene., 2009. *Buku Pintar Pekerja Sosial Building Professional Social Work in Developing*.
- 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*.
- Arif Muhammad., 2016. *Rancangan Teknik Industri*. Yogyakarta: Deepublish.
- Asrorul Mais., 2016. *Media Pembelajaran Anak Berhkebutuhan Khusus*. Jember.
- Cepi Riyana., 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta Pusat
- Dominic Cushnan dan Hassan El Habbak., 2013. *Developing AR Games For IOS And Android*. Packt Publishing.
- Edy Winarno dan Ali Zaki., 2015. *Membuat Game Android dengan Unity 3D*. 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. *Belajara Sendiri Aplikasi Terhebat Google.com*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Lamhot Sitorus., 2015. *Algoritma dan Pemrograman*. CV Andi Offset.
- 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.
- 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*.