

DAFTAR PUSTAKA

- Andriyadi, A. (2011). *Augmented Reality with ARtoolkit.ART*. Bandar Lampung: Nulis Buku.
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT.Raja Grafindo Persada.
- Abdul Kadir. (2013). *From Zero to A Pro – Pemrograman Aplikasi Android*. Yogyakarta: CV. ANDI OFFSET.
- Alfa Satyaputra dan Eva Maulina Aritonang. 2014. *Beginning Android Programming With ADT Bundle*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Autodesk, (2018). <https://www.autodesk.com/products/maya/overview> (Diakses : 2 Juli 2018).
- Binanto Iwan (2010). *Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya*. Andi. Yogyakarta.
- Dhanta, (2009). http://masbosinderak.blogspot.co.id/2010_11_01_archive.html, Desember 2016.
- Hengky W Pramana, (2012). <http://definisimu.blogspot.co.id/2012/08/definisi-aplikasi.html>, Desember 2016.
- Hidayat, Tonny. (2014). *Penerapan Teknologi Augmented Reality Sebagai Model Media Edukasi Kesehatan Gigi Pada Anak*. STMIK AMIKOM, Bandung.
- Indrawaty, Youllia., M. Ichawan., dan Wahyu Putra. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Anatomi Manusia Menggunakan Metode Augmented Reality(AR)*. Jurnal Itena Library, Vol.4-4 h.8, Institut Teknologi Nasional Bandung, Bandung.
- John Wiley dan Sons. (2013). *System Analysis and Design with UML*. Singapore: University of Wisconsin – Stevens Point.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, (2017). *Buku Guru Ilmu Pengetahuan Alam* , Jakarta.
- Munadi, Yudhi. (2013). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta
- Mariyantoni, I. K. Y., Crisnapati, P. N., Darmawiguna, I. G. M., & Kesiman, M. W. A. (2014). *Augmented Reality Book Pengenalan Perangkat Gamelan Bali*. Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI), 3(1), 21-28.
- Marjito, M., & Tesaria, G. (2016). *Aplikasi Penjualan Online Berbasis Android (Studi Kasus: Di Toko Hoax Merch)*. Jurnal Computech & Bisnis, 10(1), 40-49.
- Novaliendry, D. (2013). *Aplikasi game geografi berbasis multimedia interaktif (studi kasus siswa kelas IX SMPN 1 RAO)*. Jurnal Teknologi Informasi & Pendidikan, 6(2), 106-118.

- Nazruddin Safaat. (2014). *ANDROID Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: INFORMATIKA Bandung.
- Remondino, A. M. (2012). *A review of Reality-Based 3D Model Generation, Segmentation and Web-Bassed Visualization Methods*.
- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer, Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung : Alfabeta.
- Rentor, M. J. (2013). *Membuat Aplikasi Augmented Reality Menggunakan Vuforia SDK dan Unity*.
- Roedavan, Rickman. (2014). *UNITY Tutorial Game Engine*. Bandung: Informatika Bandung.
- Riady, S. C. R., Sentinuwo, S., & Karouw, S. (2016). *Rancang Bangun Aplikasi Mobile Learning Anak Sekolah Minggu dengan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android*. *Jurnal Teknik Informatika Universitas Sam Ratulangi*, 9(1).
- Sulistiyorini, P. (2009). *Pemodelan Visual dengan Menggunakan UML dan Rational Rose*. *Dinamik-Jurnal Teknologi Informasi*, 14(1).
- Soetam Rizky. (2011). *Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak (Software Reengineering)*. Jakarta: P.T Prestasi Pustakaraya.
- Syukur, Muhammad. dkk. (2012). *Teknik Pemuliaan Tanaman*. Jakarta: Penebar Swadaya.
- Shalahudin, M & A.S, Rosa. (2013). *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek)*. Bandung: Informatika.
- Sukamto, R. A., dan Shalahudin, M. (2014). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung.
- Sherief Salbino, (2014). *BUKU PINTAR Gadget Android untuk pemula*. Jakarta : Kunci Komunikasi
- Saputro, R. E., & Saputra, D. I. S. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi Augmented Reality*. *Jurnal Buana Informatika*, 6(2).
- Vuforia (2015), Image Targets. <http://developer.vuforia.com/library/articles/Training/Image-Target-Guide> (Diakses : 7 Maret 2015).
- Wirga, E.W., et al. "Pembuatan Aplikasi Augmented Book Berbasis Android Menggunakan Unity 3D". Jakarta: Universitas Gunadarma. 2012.
- Wahyudi, Andria Kusuma, Ferdiana Ridi, Hartanto Rudy. "ARca: Perancangan Buku Interaktif Augmented Reality pada Pengenalan dan Pembelajaran Candi Perambanan dengan Smartphone Berbasis Android". Yogyakarta: Universitas Gajah Mada. 2013.

Wina Sanjaya. (2014). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Yosef Murya, (2014). *Pemograman android BLACK BOX*. Jakarta : Jasakom.