

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah Fatchurrohman (2012). "Pembuatan Media Publikasi Komodo Berbasis Multimedia Menggunakan Game Edukasi dan Teknologi Augmented Reality". Naskah Publikasi. Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer. AMIKOM. Yogyakarta
- Aries Suharso. (2012). "Model Pembelajaran Interaktif Bangun Ruang 3D Berbasis Augmented reality". Jurnal vol.11, no.24, Ed. Sep-Nov 2012. Majalah Ilmiah Solusi Unsika.
- Asyhar, R. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta
- Budiyanto, Slamet, (2012). "Implementasi Sistem Pengenalan Wajah Sebagai Penghubung Jejaring Sosial: Penerapan Augmented Reality Sebagai Penampil Informasi Hasil Pengenalan Wajah Pada Perangkat Android", Skripsi (published), Program Studi Teknik Komputer, Universitas Indonesia.
- Chiang, T.-H.-C., Yang, S.-J.-H., & Hwang, G.-J. 2014. "An Augmented Reality-based Mobile Learning System to Improve Students' Learning Achievements and Motivations" in *Natural Science Inquiry Activities. Educational Technology & Society*, 17 (4), 352–365.
- Dedynggego, Mohammad, & Affan, Moh. (2015). "Perancangan Media Pembelajaran Interaktif 3D Tata Surya Menggunakan Teknologi Augmented Reality Untuk Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar Sangira", Skripsi (published), Ilmu Komputer STMIK Bina Mulia Palu, Palu, Indonesia.
- Dwi Herman Surjono.2010. "*Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran*". Makalah. disajikan dalam seminar MGMP Terpadu SMP/MTs Kota Magelang
- Eka Legya Franita. (2015). "*Pengembangan dan Analisis Pembelajaran Perakitan Komputer Berbasis Augmented Reality untuk Platform Android di SMK YPKK 1 Sleman*". Skripsi S1. Yogyakarta: Prodi Pendidikan Teknik Informatika, FT UNY.
- Fenty., Pradono dan Nurochmah, 2014. *Impelemntasi Augmented Reality Pada Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Fotosintesis Untuk Siswa Kelas 5 SD Budi Luhur Pondok Aren*. Jurnal SEMANTIK. ISBN : 979- 26-0276-3.
- Hobri, 2009. "*Metodologi Penelitian dan Pengembangan (Development Research) (Aplikasi pada Penelitian Pendidikan Matematika)*". Jember: FKIP Universitas Jember.

- Mario Fernando. (2013). "Membuat Aplikasi Augmented Reality Menggunakan Vuforia SDK dan Unity". skripsi. Program Studi Teknik Informatika: Universitas Klabat Manado.
- Nugroho, F.W. 2013. "Markerless Augmented Reality sebagai Media Promosi dengan Platform Android". Semarang: Universitas Dian Nuswantoro
- Normalasari, Devy. 2015. "Implementasi Augmented Reality dengan Optical Character Recognition pada Aplikasi AR Word Translator Berbasis Android". Skripsi. Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Komputer Indonesia.
- Permana, Aji Prayudha., Nurhayanti, Oky Dwi., dan Martono, Kurniawan Teguh. (2016). "Perancangan dan Implementasi Augmented Reality Pemantauan Titik Reklame Kota Semarang Menggunakan QR-Code Berbasis Android". Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer. Vol. 4 No. 2. e-ISSN: 2338-0403, kota Semarang.
- Rifana Arief dan Neli Umniati. (2012). "Pengembangan Virtual Class untuk Pembelajaran Augmented Reality Berbasis Android". JPTK UNY (Vol. 21, No 2). Hlm 114-122, Yogyakarta.
- Sadiman, A.S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (1986). "Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya". Pustektom Dikbud & PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Sari, Ni Komang O.P. et al. (2014). "Pengembangan Aplikasi AR Book Pengenalan Tata Letak Bangunan Pura Goa Lawah dan Pura Goa Gajah". JPTK UNDIKSHA (vol. 11, No. 2). Hlm. 75-86
- Usada, E. (2014) Rancang Bangun Modul Praktikum Teknik Digital Berbasis Mobile Augmented Reality (AR)". Jurnal Sekolah Tinggi Telematika Telkom Purwokerto. 6 (12): 83-90. Doi: <https://doi.org/10.20895/infotel.v6i2.20>, Purwokerto.
- Teguh Martono, Kurniawan. & Kridalukmana, Rinta. 2014. Mobile Augmented Reality Jurusan Sistem Komputer Universitas Diponegoro Berbasis Android (MARSISKO). *Jurnal Sistem Komputer* 4(1): 17-24, Diponegoro.
- Wahyu. 2014. Arca, "Pengembangan Buku Interaktif Berbasis Augmented Reality dengan Smartphone Android". Jurnal JNTETI. Vol.3. No.2. ISSN 2301-4156.
- Wahyu, P. N. dan Sudarmillah, E. "Augmented Reality Sistem Periodik Unsur Kimia sebagai Media Pembelajaran bagi Siswa Tingkat SMA berbasis Android Mobile". *Jurnal Universitas Muhammadiyah Surakarta*. 6 (12): 1-10. Doi: <https://doi.org/10.23917/komuniti.v6i2.2953>