

DAFTAR PUSTAKA

- Ardhianto, E. (2012). *Augmented Reality Objek 3 Dimensi dengan Perangkat Artoolkit dan Blender*. 12.
- Arief S. Sadiman, D. (2009). *Media Pendidikan* (p. 3). Jakarta: Pusat Teknologi Komunikasi Pendidikan Nasional (Pustekkom Diknas).
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Emir M Husni, Y. R. (2011). Perancangan Augmented Reality Volcano untuk Alat Peraga Museum. *Institut Teknologi Bandung*.
- Guztaman Munzi, G. (2014). *Penerapan Augmented Reality Pada Brosur Mobil Dengan Platform Android di Toyota Auto 2000 Bandung*.
- Harsono Wirjosumarto dan Toshie Okumura. (2000). *Teknologi Pengelasan Logam* (8th ed). Jakarta: PT. Pradya Paramita.
- Kusuma, S. D. Y. (2018). Perancangan Aplikasi Augmented Reality Pembelajaran Tata Surya dengan Menggunakan Marker Based Tracking. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 3(1), 33. <https://doi.org/10.32493/informatika.v3i1.1428>.
- Lazuardy, S. (2012, May 2). Masa Lalu, Kini, dan Masa Depan Teknologi “Augmented Reality.” *Kompas*. <https://tekno.kompas.com/read/2012/05/02/00265964/Masa.Lalu.Kini.dan.Masa.Depan.Teknologi.Augmented.Reality.?page=all>.
- Mochamad Alip. (1989). *Teori dan praktek las / oleh Mochamad Alip*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- Munadi, Y. (2008). *Media Pembelajaran sebuah pendekatan baru*. Jakarta: Gaung persada press.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran. Jakarta: Referensi*. Jakarta: GP press group.
- Munir, R. (2016). *Aplikasi Pembelajaran Berbasis Virtual Reality Menggunakan Platform Anroid. 1*.
- Mustaqim, I. (2010). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran. *Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta*, 13(2), 728–732. <https://doi.org/10.1109/SIBIRCON.2010.5555154>.

Nugraha, E. (2013). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Elektronika Dasar Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality*.

Paul Milgram, H. T. (1994). Mixed Reality (MR) Reality-Virtuality (RV) Continuum. *Systems Research*, 2351(Telemanipulator and Telepresence Technologies), 282–292. <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.83.6861&rep=rep1&type=pdf>.

Pressman. (2012). *Waterfall Model* (p. p39). Yogyakarta: ANDI.

Raghav Sood. (2012). *Pro Android Augmented Reality*. 8.

Ronald T. Azuma. (1997). A survey of augmented reality. *Foundations and Trends in Human-Computer Interaction*, 8(2–3), 73–272. <https://doi.org/10.1561/1100000049>.

Rusman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer: Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: Alfabeta.

Safaat, N. (2014). *Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Augmented Reality Pada Smartphone Android (Studi Kasus : Materi Sistem Tata Surya Kelas Ix)*. 12(1), 41–47.

Sanjaya, W. (2012). *Media komunikasi pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Shalahuddin, R. A. S. D. M. (2011). *Metode Waterfall* (p. 28).

Sugiyono, P. (2012). *Metodologi penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono, P. (2013). *Metode penelitian kualitatif*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono, P. (2015). *Metode penelitian dan pengembangan*. Res. Dev. D.

Wijaya, I. N. Y. A. (2015). *Game Ramayana Menggunakan Unity 3d Game Engine. 1*.

Yuen, S. C.-Y. (2011). *Augmented Reality: An Overview and Five Directions for AR in Education*.