

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Suharso, A. *Model Pembelajaran Interaktif Bangun Ruang 3d Berbasis Augmented Reality*. Teknik Informatika Universitas Singaperbangsa Karawang. 2012.
- [2] Eka, M.A. dkk. (2016). *Analisis Penggunaan Marker Tracking Pada Augmented Reality* HurufHijaiyah. ISSN : 2085-3688, Vol. 8, No.1, Mei 2016
- [3] Bowo Dwi, A., Hariadi, M., & Mardi, S. (n.d.). *Simulasi Perilaku Pergerakan Objek 3D Media Augmented Reality Berbasis Logika Fuzzy*. Teknik Elektro Fakultas Teknik Industri Institut Teknologi Sepuluh Nopember, 2007
- [4] Nazaruddin, Safaat H. 2012 (Edisi Revisi). *Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC berbasis Android*. Informatika. Bandung.
- [5] Nugraha Iwan, S. *Perancangan Aplikasi Augmented Reality Untuk Pembelajaran Pengenalan Alat Musik Piano Berbasis Android*. Sistem Komputer Universitas Diponegoro Semarang, 2012
- [6] Azuma, ronaldo T. (August 1997). *A Survey of Augmented Reality. Presence: Teleoperators and Virtual Environments*.
- [7] Indrawaty Y., Ichwan M., dan Putra W., *Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Anatomi Manusia Menggunakan Metode Augmented Reality (AR)*, Jurnal Informatika Vol. 4 No.2, 2013.
- [8] Arifitama Budi (2017). *Panduan Mudah Membuat Augmented Reality*. Andi;Yogyakarta
- [9] Wiharto Aries (2017). *Aplikasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Hardware Komputer Berbasis Android*, Jurnal, Program Studi Teknik Informatika.
- [10] Setia Wardani (2015). *Pemanfaatan Teknologi Augmented Realit untuk Pengenalan Aksara Jawa Pada Anak*. Jurnal, Program Studi Teknik Informatika, Universitas PGRI Yogyakarta
- [11] Rifa'i Muhammad (2014). *Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Aplikasi Katalog Rumah Berbasis Android*, Jurnal, Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muria Kudus.
- [12] Efendi I., *Pengertian Augmented Reality[Online]* 2014, tersedia di: <http://www.it-jurnal.com/2014/05/Pengrtian-Augmented-Reality-AR.html> , diakses 28 Juli 2019