

## DAFTAR PUSTAKA

Alim, Sumarno. 2011. Pemanfaatan ICT Dalam Proses Merancang Dan Mengimplementasikan Model Pembelajaran Inovatif Designed Student Centred Instructional. FT – UNESA. Surabaya.

Andriyadi, Anggi. 2011. *Augmented Reality With ARToolkit*. Bandar Lampung: Augmented Reality Team.

Arafikun.blogspot.co.id. 2015. Pengertian Tentang Game Engine Unity 3D.

Retrieved from <http://arafikun.blogspot.co.id/2015/11/pengertian-tentang-game-engine-unity-3d.html>

Arsyad, Azhar. 2011. Media Pembelajaran. Cetakan ke-15. Jakarta: Rajawali Pers.

Darmawan, Deni. 2011. Teknologi Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Hofstetter, Fred T. 2001. *Multimedia Literacy. Third Edition*. New York: McGraw-Hill International Edition.

Laksono, Galih., Rohman, Eko Fachtur. 2014. Pemanfaatan Teknologi *Augmented Reality Markerless* sebagai Media Pengenalan Gedung Universitas Kanjuruhan Malang Berbasis *Android*. Jurusan Teknik Informatika, Universitas Kanjuruhan Malang.

Luthfi, M. Irfan. 2014. Instalasi Java Development Kit (JDK). Retrieved from <http://milandro.blogs.uny.ac.id/2014/10/26/instalasi-java-development-kit-jdk/>

Mmbayu.blogspot.co.id. 2013. Pengertian Maya. Retrieved from [http://mmbayu.blogspot.co.id/p/blog-page\\_3.html](http://mmbayu.blogspot.co.id/p/blog-page_3.html)

Nainggolan, A. Robby. 2013. Pembangunan Aplikasi Penjualan Laptop Pada Katalog Menggunakan Augmented Reality, Jurusan Teknik Informatika FTI – UAJY.

Pitoyo, Ari., Purwaningtyas, Sri. 2010. Ilmu Pengetahuan Alam Untuk SD Kelas VI; ISBN 978-979-095-100-6. Jakarta : Pusat Perbukuan, Kementerian Pendidikan Nasional.

Prabawa, Prana Sabda. 2013. Perancangan Aplikasi Pencarian Lokasi Fasilitas Pariwisata di Kota Bandung dan Implementasi *Augmented Reality* pada *Platform Android*. Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Komputer Indonesia. Bandung.

Pramono, A., 2013. Media Pendukung Pembelajaran Rumah Adat Indonesia Menggunakan *Augmented Reality*. Jurnal Eltek, vol. 1, no. 01, pp. 122-130.

Sommerville, Ian. 2011. Software Engineering 9<sup>th</sup> Edition. Boston, Massachusetts: Pearson Education, Inc

Technologies-it.blogspot.co.id. 2014. Vuforia. Retrieved from <http://technologies-it.blogspot.co.id/p/apa-itu-vuforia-vuforia-adalah.html>

Thomas, G., Haller, A. and Billingham, M. 2015. *Intelligent Augmented Reality Training for Motherboard Assembly*. International Journal of Artificial Intelligence in Education : Christchurch, NZ.

Vaughan, Tay. 2011. *Multimedia: Making It Work. 8th Edition*. New York : McGraw-Hill.

Wikitekno.net. 2015. Pengertian Android. Retrieved from <http://wikitekno.net/2015/12/pengertian-android.html>

Wikitekno.net. 2015. Pengertian dan Fungsi Smartphone. Retrieved from

<http://wikitekno.net/2015/12/pengertian-dan-fungsi-smartphone.html>

Yuniar, s. Rizky. 2012. Brosur Interaktif Berbasis Augmented Reality. Jurnal Teknik Informatika, Vol 1 No. 1.

Zainudin, Muh., Agus. 2013. Mobile Phone Augmented Reality sebagai multimedia pembelajaran. Jurnal Teknologi dan Informatika (TEKNOMATIKA), Vol 4 No. 1.