

DAFTAR PUSTAKA

Afrillita, Nur. 2013. *Analisis SWOT Dalam Menentukan Strategi Pemasaran Sepeda Motor Pada PT. Samekarindo Indah Di Samarinda*. Jurnal Administrasi Bisnis, Vol 1, No 1, Pg 57-70.

Ardiyana. 2014. *Proses Produksi Pembuatan Tekstur Material Pada Desain Karakter 3D Bodypaint*. Humaniora, Vol 5, No 2, Pg 719-728.

Eka Ardhianto, Wiwien Hadikurniawati dan Edy Winarno. 2012. *Augmented Reality Objek 3 Dimensi dengan Perangkat Artoolkit dan Blender*. Jurnal Teknologi Informasi Dinamik, Vol 17, No 2, Pg 107-117.

Rusdi Efendi¹, Endina Putri Purwandari dan Muhammad Abdul Aziz. 2015. *Aplikasi Pengenalan Huruf Hijaiyah Berbasis Marker Augmented Reality Pada Platform Android*. Jurnal Pseudocode, Vol 2, No 2, Pg 124-134.

Yasin Efendi, Trinugi Wira dan Elvin Khoirunnisa. 2016. *Penerapan Teknologi AR (Augmented Reality) Pada Pembelajaran Energi Angin Kelas IV SD di Rumah Pintar Al-Barokah*. Jurnal Sistem Informasi, Vol 9, No 1, Pg 29-47.

Fenty E, Rayi Pradono dan Dewi Nurochmah. 2014. *Implementasi Augmented Reality pada Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Fotosintesis untuk Siswa Kelas 5 SD Budi Luhur Pondok Aren*. SEMANTIK 2014, Pg 217-224.

Hakim, Frestika & Yulianto, Lies. 2014. *Pengenalan wisata Pancer Door Dengan Animasi 3 Dimensi*. Journal Speed, Vol 6, No 3, Pg 1-4.

Herdiansyah, Yanyan & Afrianto, Irawan. 2013. *Pembangunan Aplikasi Bantu Dalam Menghafal Al-Quran Berbasis Mobile*. Jurnal Ilmiah Komputer & Informatika, Vol 2, No 2, Pg 1-8.

Hidayat, Tonny. 2015. *Penerapan Teknologi Augmented Reality Sebagai Model Media Edukasi Kesehatan Gigi Bagi Anak*. Citec Journal, Vol 2, No 1, Pg 77-92.

Youllia Indrawaty, Dewi Rosmala dan Ardy M. Ramdhania. 2013. *Aplikasi Pembelajaran Alat Musik Gitar Menggunakan Model Skanerio Multimedia Interaktif Timeline Tree*. Jurnal Informatika, Vol 4, No 1, Pg 1-12.

Pramono, G.H., Juniati, E., dan Octora, Y. 2012. *Pemodelan 3 Dimensi Untuk Bangunan Di Kawasan Puspiptek Serpong*. Jurnal Ilmiah Geomatika, Vol 18, No 1, Pg 2-8.

Retnowati, Nurcahyani. 2015. *Analisis Pemodelan Pesawat 3D*. Jurnal Angkasa, Vol 7, No 1, Pg 1-16.

Sucipto, & Bambang. 2014. *Pembuatan Animasi 3 Dimensi Penyuluhan Penyakit Tuberkolosis (TB) Paru-Paru Pada Kecamatan Karang Tengah*. Journal Speed, Vol 6, No 1, Pg 61-68.

Sundari, Jenie. 2016. *Melestarikan Aksara Sunda Dengan Aplikasi Multimedia*. Jurnal Evolusi, Vol 4, No 2, Pg 25-28.

Triyuly, Wienty. 2013. *Identifikasi Pembangunan Type Rumah Perumahan Di Kota Palembang*. Jurnal Rekayasa Sriwijaya, Vol 22, No 1, Pg 1-7.

Febrian Wahyutama, Febriliyan Samopa dan Hatma Suryotrisongko. 2013.

*Penggunaan Teknologi Augmented Reality Berbasis Barcode sebagai Sarana Penyampaian Informasi Spesifikasi dan Harga Barang yang Interaktif Berbasis Androi.*Jurnal Teknik Pomits, Vol 2, No 3, Pg 481-486.

Winaryo, Dwiwidya & Setiawan, Eko. 2015. *Pengembangan Aplikasi*

Pembelajaran Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Fikih Kelas IV Di MI Miftahussalam Bandung Berbasis Dekstop. Jurnal Ilmiah Komputer &

Informatika, Volume 1, Nomor 1, Halaman 1-8.

Anggi Zahriyatun Anisa, Berlilana dan Tri Astuti. 2014. *Edugame Berhitung*

Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak TK. Jurnal Telematika, Vol 7,

No 2, Pg 1-12.