

DAFTAR PUSTAKA

- A. S., Rosa dan Shalahuddin, M. 2018. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek*. Informatik. Bandung.
- Ali Zaki, Edy Winarno dan SmitDev Community. 2016. *Animasi Karakter Dengan Blender Dan Unity*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Arifitama, Budi. 2017. *Panduan Mudah Membuat Augmented Reality*. Yogyakarta: Andi.
- Arsyad, A. 2013. "Media Pembelajaran." (Edisi Revisi).
- Azuma, Ronald T. 1997. "A Survey of Augmented Reality. Presence: Teleoperators and Virtual Environments 6."
- B. Uno, Hamzah .H. 2010. *Teknologi Komunikasi Dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Geroimenko, V. 2012. pp. 1550-6037 "Augmented Reality Technology and Art: The Analysis And Visualization of Evolving Conceptual Models. UK.
- Grubert, J., & Grasset, R. 2013. *Augmented Reality for Android Application Development*. Brimingham: Packt publishing.
- 'Hejlsberg, Anders', "Wiltamuth, Scott", "Golde, Peter." 2014. *The C# Programming Languages*. U.S Corporate and Government Sales.
- Hendratman, Hendi. 2017. *The Magic Of Blender 3D Modelling*. Bandung: Informatika Bandung.
- Jogiyanto, H. M. 2005. *Analisis & Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta.
- Kadir, Abdul. 2008. *Pengenalan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.
- Muhsetyo, G, dkk. 2009. *Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mulyadi. 2007. *Sistem Perencanaan Dan Pengendalian Manajemen*. Jakarta: Empat.
- Mustaqim, Ilmawan. 2016. ""Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran." Vol.13 No.(pp. 174–183, 2016).
- Oktaviani, Yessi, Herman Lusa, and Feri Noperman. 2020. "Pengaruh Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA SD Kota Bengkulu." *JURIDIKDAS: Jurnal Riset Pendidikan Dasar* 2(3): 202–8.
- Pramana, Y. A., Brata, K. C., & Brata, A. H. 2018. "Pembangunan Aplikasi Augmented Reality Untuk Pengenalan Benda Di Museum Berbasis Android (Studi Kasus : Museum Blambangan Banyuwangi)." *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer E-ISSN*, 2(5).

Pressman, R.S. 2015. *Rekayasa Perangkat Lunak: Pendekatan Praktisi Buku I*. Yogyakarta.

Ragil, Wukil. 2010. *Pedoman Sosialisai Prosedur Operasi Standar*. Jakarta: Mitra Wacana Media.

Rusmani, Dedi. 1999. *Mengenal Teknik Elektronika*. Bandung: Pionir Jaya.

Safaat, Nazruddin. 2014. *Aplikasi Berbasis Android*. Bandung: Informatika.

Supardi, Yuniar. 2015. *Belajar Coding Android Bagi Pemula*. Jakarta: PT. Eka Media Komputindo.