

## DAFTAR PUSTAKA

- Ardi Rizky Nugroho, 2013, "*Pembangunan Aplikasi Magic Book Pengenalan Binatang Untuk Anak Menggunakan Teknologi Augmented Reality*", (Skripsi S1), Universitas computer Indonesia (UNIKOM), Bandung, Diambil Dari: <https://elib.unikom.ac.id/gdl.php?mod=browse&op=read&id=jbptunikompp-gdl-ardirizkyn-31833>, (Diakses Pada 31 Agustus 2020).
- Azuma, Ronald T, 1997, "*A Survey of Augmented Reality*". Presence: Teleoperators and Virtual Environments, Diambil Dari :
- Brian Yudhastara, 2012, "*Teknologi Augmented Reality Untuk Buku Pembelajaran Pengenalan Hewan Pada Anak Usia Dini Secara Virtual*", Yogyakarta, Amikom.
- Diah A., Choirul M., dan Syalfinaf M., 2010, "*Biology 1B For Senior High School Grade X Semester 2*", Erlangga, Jakarta.
- Febrian M.Fajar, 2014, "*Advance Mobile Interactive Augmented Reality*", Buku AR Online, Solo.
- Feri Ardiyansyah, 2014, "*Implementasi Pattern Recognition Pada Pengenalan Monumen-Monumen Bersejarah Dikota Bandung Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android*", (Thesis), Universitas computer Indonesia (UNIKOM), Bandung, Diambil Dari: <https://elib.unikom.ac.id/gdl.php?mod=browse&op=read&id=jbptunikompp-gdl-feriardiya-35645>, (Diakses Pada 31 Agustus 2020).
- Ika Devi Perwitasari, 2018, "*Teknik Marker Based Tracking Augmented Reality Untuk Visualisasi Anatomi Organ Tubuh Manusia Berbasis Android*", Journal of Information Technology and Computer Science (INTECOMS).
- Ir.Yuniar Supardi., 2002, "*Semua Bisa Menjadi Programmer Android Case Study*", PT Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Iwan Binanto, 2010, "*Multimedia Digital–Dasar Teori dan Pengembangnya*", CV. Andi Offset, Yogyakarta.
- Mario Fernando., 2013, "*Membuat Aplikasi Android Augmented Reality Menggunakan Vuforia Sdk dan Unity*", Buku AR Online, Solo.

- Muhammad Amien, Ratna Dewi Kusumawati, dan Dewi Setyawati Nur Fadhilah., 2015, "*BANK SOAL FULL PEMBAHASAN IPA fpm 4-5-6 SD*", Genta Smart Publisher, Solo.
- Rujianto Eko Saputra dan Dhanar Intan Surya Saputro, 2015, "*Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi Augmented Reality*", Jurnal Buana Informatika Vol 6, No 2.
- S. Rositawaty, dan Aris Muharam, 2008, "*Senang Belajar Ilmu Pengetahuan Alam 4*", Departemen Pendidikan Nasional, Jakarta.
- Trianto, 2009, "*Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*". Kencana, Jakarta.
- Yulius Eka Agung Saputra, 2013, "*Buku Pintar Pemrograman C#*", Mediakom, Yogyakarta.