

DAFTAR PUSTAKA

- Blackman, S., 2011, *Beginning 3D Game Development with Unity 4: All-in-one, multi-platform game development*, New York, *Technology In Action*.
- Buana, Y. C. dan Aji, P., *Augmented Reality For Anatomy Study With Speech Recognition*, Fakultas MIPA, Universitas Sebelas Maret.
- Chafied, M., Asmara, R, Taufiqurrahman, dan Hakkun, R.Y, 2010, *Brosur Interaktif Berbasis Augmented Reality*, Politeknik Elektronika Negeri, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya
- Elvrilla, S., 2011, *Augmented Reality Panduan Belajar Sholat Berdasarkan Buku Teks Belajar Sholat Menggunakan Android*, Universitas Gunadarma.
- Fernando, Mario., 2013, *Membuat Aplikasi Android Augmented Reality Menggunakan Vuforia SDK dan Unity*, Manado, *Buku AR Online*.
- H. Safat, N., 2012, *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*, Bandung, *Informatika*.
- Hermawan, L dan Hariadi, M., 2015, *Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Informasi Kampus Menggunakan Brosur*, Palembang.
- Hidayat, Nur M.F, et al., *Implementasi Semantik Augmented Reality pada Pemodelan Tata Surya*, Jurusan Teknik Elektro FTI - ITS.
- Jujun, S., 1985, *Ilmu Dalam Perspektif*, Jakarta, Gramedia
- Liche Seniati, et al., 2005, *Psikologi Eksperimen*, Jakarta, Indeks.
- Munawar, 2005, *Pemodelan Visual dengan UML*, Graha Ilmu : Yogyakarta.
- Prasetyo, S.A., dan Sudarmilah, E., 2014), *Augmented Reality Tata Surya sebagai Sarana Pembelajaran Interaktif Bagi Siswa Sekolah Dasar Berbasis Android*, Fakultas Komunikasi dan Informatika, Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Pressman, Roger S., 2012, *Rekayasa Perangkat Lunak Buku 2*, Yogyakarta, Andi.
- R. Grasset, A. Dunser, M. Billinghurst, *The design of a mixed-reality book : is it still a real book?*, in 7th IEEE/ACM International Symposium On Mixed And Mixed Augmented Reality, 2008, ISMAR 2008, 2008, PP. 99-102.

- Rifa'i, M., Listyorini, T., dan Latubessy, A., 2014, Penerapan Teknologi Augmented Reality pada Aplikasi Katalog Rumah Berbasis Android, *Fakultas Teknik, Universitas Muria Kudus*.
- Rizki, Hariadi, Christyowidiasmoro, 2012, *Markerless Augmented Reality Pada Perangkat Android, Jurnal Teknik Elektro, Fakultas Teknologi Industri ITS Surabaya*.
- Roedavan, R, 2014, *Unity Tutorial Game Engine*, Informatika, Bandung.
- Santoso, A., Noviandi, E., dan Pradesan, I., Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Organ Tubuh Berbasis *Augmented Reality*, *Jurusan Teknik Informatika, STMIK GI MDP*.
- Siltanen, S. 2012. *Theory and Applications of Marker-Based Augmented Reality*. Julkaisija: Finland.
- Stephen Cawood dan Mark Fiala., 2007, *Augmented reality a practical guide. Pragmatic Bookshelf*.
- Sudarmilah, E. Ferdiana, R. Nugroho, L. E. and Susanto, A., 2013, *Tech review: Game platform for upgrading counting ability on Preschool Children, Prosidingon The 5th International Conference on Information Technology and Electrical Engineering (ICITEE 2013)*.
- Sugiarti, Yuni, 2013, *Analisis dan Perancangan UML (Unified Modeling Language) Generated VB, 6*, Yogyakarta, Graha Ilmu.
- Sugiyono, 2011, *Metode penelitian kualitatif dan R&D*, Bandung : Alfabeta.
- Sulistysnto, Heri dan Wiyoso, E., Ilmu Pengetahuan Alam untuk SD dan MI kelas VI, *Diknas Pendidikan dan Kebudayaan*.
- Vallino, James R., 1998, *Interactive Augmented Reality. Rochester, New York: University of Rochester, hlm. 6–8*.
- Wibisono, Endarmadi Kunto., 2011, Implementasi Aplikasi *Augmented Reality* Sebagai Alat Peraga Dalam Pelajaran Fisika Materi Tata Surya, *Surakarta, Universitas Muhammadiyah Surakarta*.
- Yusniawati, Ika., 2011, Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Tata Surya dengan Menggunakan Media Interaktif Animasi 3 Dimensi pada Siswa Kelas VI SD Negeri 02 Tlobo Kecamatan Jatiyoso Kabupaten Karanganyar, *Surakarta, Universitas Muhammadiyah Surakarta*.