

## DAFTAR PUSTAKA

- Asropudin, P. (2014). *Kamus Teknologi Informasi*. Bandung: Titian Ilmu.
- Auliawati Buchari, S. R. (2015). IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY WARISAN BUDAYA BERWUJUD DI MUSEUM PROPINSI SULAWESI UTARA. *journal Teknik Informatika*, VI(1), 1-6.
- Azhar, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Darmawiguna, I. M. (2015). *Pengembangan Aplikasi Markerles Augmented Reality Pengenalan Keris dan Proses Pembuatan Keris*. Depok: Universitas Gunadarma.
- GreenIT. (2018, Januari 26). *Pengetahuan dan fungsi dari black box testing*. (bierpinter) Retrieved April 26, 2019, from [www.bierpinter.com](http://www.bierpinter.com)
- Ilmawan Mustaqim, S. M. (2017). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY. *Jurnal Edukasi Elektro*, I(1), 36-48.
- Nursalam. (2014, 01 21). *Pengertian Validitas dan Reliabilitas*. Retrieved from tutorialkuliah: [www.tutorialkuliah.com](http://www.tutorialkuliah.com)
- Ossy Dwi Endah Wulansari, T. Z. (2013). PENERAPAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY PADA MEDIA PEMBELAJARAN . *Jurnal Informatika*, 13(1), 169-179.
- Reodavan, R. (2014). *Unity Tutorial Game Engine*. Bandung: Informatika.
- Rossa A, M. S. (2014). *Rekayasa Perangkat Lunak Struktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.
- Safaat, N. (2014). *Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika.
- Siregar, S. (2014). *Mekanika Benda Langit*. Bandung: ITB.

- Urip Muhayat Wiji Wahyudi, H. W. (2017). PENGEMBANGAN MEDIA EDUKATIF BERBASIS AUGMENTED REALITY UNTUK DESAIN INTERIOR DAN EKSTERIOR. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, VI(2), 98-107.
- Wardani, S. (2015). PEMANFAATAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY (AR) UNTUK PENGENALAN AKSARA JAWA PADA ANAK . *Jurnal Teknologi*, VIII(2), 104-111.

