

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Anuroop Katiyar, Karan Kalra, Chetan Garg, 2015, *Marker Based Augmented Reality*, *Advances in Computer Science and Information Technology (ACSIT)* 2(5):441-445
- [2] Ardiyansyah Feri., 2014, Implementasi Pattern Recognition pada Pengenalan Monumen-Monumen Bersejarah di Kota Bandung Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android, *jurnal ilmiah teknik komputer dan informatika Universitas Komputer Indonesia*, 1(8).
- [3] Azuma Ronald T., 1997, A Survey of Augmented Reality. *Teleoperators and Virtual Environments*, 6(4):355-385.
- [4] Chronister, James., 2011, *Blender Basic Classroom Tutorial Book 4th Edition*.
- [5] Djimantoro Isnaeni Michael, Suryawinata A Bonny, Wijaksono Sigit., 2013, Pengkajian Aplikasi 3D Untuk Permodelan Bangunan Bersejarah, *comTech*, 4 (2):751-756.
- [6] Erviza Methia R. A, Malik Firsandaya Reza, Erwin., 2014, Perpaduan Teknik Pemetan Pikiran dengan Aplikasi Augmented Reality Berbasis Marker Tracking untuk Media Pembelajaran. *jurnal ilmiah fakultas ilmu komputer Universitas Sriwijaya*, 4 (6).
- [7] Gerhana Aditya Yana, Syaripudin Undang, Setiawan Erwin., 2016, Implementasi Teknologi Augmented Reality Pada Buku Panduan Wudhu Berbasis Mobile Android. *jurnal ilmiah teknik informatika, fakultas sains dan teknologi Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung* ,1(6):2527-9165.
- [8] Glenn Laurern, Murtiwiyati., 2013, Rancang Bangun Aplikasi Budaya Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis Android, *jurnal ilmiah komputasi Universitas Gunadarma*,12(2):1412-9434.

- [9] Gwinner Chris., 2011, *Infosurf White Paper 5-point VS. 6-point Likert Scales*, diakses pada tanggal 3 Nopember 2016, dari [infosurv:www.infosurv.com/wp-content/uploads/2011/01/Likert_Scale_Debate.pdf](http://infosurv.com/wp-content/uploads/2011/01/Likert_Scale_Debate.pdf).
- [10] J.F.DiMarzio, 2008, *Android a Programmer Guide*, McGraw-Hill Companies, United States of America
- [11] Khotimah Khusnul., 2014, Aplikasi Tutorial Rukun Umroh Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android, *prosiding seminar ilmiah nasional komputer dan sistem intelijen Universitas Gunadarma*, 8(10):2302-3740.
- [12] Likert, Ph. D, Rensis., 1932, A Technique For The Measurement of Attitudes, *Archives of Psychology*, 22(4): 1932-3125.
- [13] Lengkong Nugraha Hendra, Alicia A.E Sinsuw, Arie S.M Lumenta, 2015, Perancangan Penunjuk Rute Pada Kendaraan Pribadi Menggunakan Aplikasi Mobile GIS Berbasis Android yang Terintegrasi Pada Google Maps, *e-jurnal teknik elektro dan komputer Universitas Sam Ratulangi*, 5(7):2301-8402.
- [14] Mark Billingham, 2002, *Augmented Reality in Education*, New horizons for learning 12:1-2
- [15] Patton Ron., 2001, *Software Testing. Indianapolis*, Sams Publishing
- [16] Renita Tia, Parlindungan Mora, Putri Triana Lisa, Priyantna Novianti Annastacia., 2015, Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pada Simulasi Terjadinya Tsunami, *jurnal teknik informatika dan teknik industri Universitas Gunadarma Depok*, 1(6).
- [17] Rumajar Raymond, Lumenta Arie, ST, MT, Sugiarto Brave A., 2015 Perancangan Brosur Interaktif Berbasis Augmented Reality, *e-jurnal teknik elektro dan komputer Universitas Sam Ratulangi*, 4 (6): 2301-8402.
- [18] Sani Asrul Nisfu, Samopa Febriliyan, Sihite Berta., 2013, Pembuatan Aplikasi 3D Viewer Mobile dengan Menggunakan Teknologi Virtual Reality, *teknik pomits Institut Teknologi Sepuluh Nopember*, 2(2):2337-3539.

- [19] Saputra Surya Intan Dhanar, Saputro Eko Rujianto., 2014, Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernan Manusia Menggunakan Teknologi Augmented Reality, *jurnal buana informatika STMIK AMIKOM Purwokerto*, 6(2):153-162.
- [20] S. Lorena, B. Ginting, Y. Ahmad, and G. Saputra, “Pemanfaatan Teknologi LBS dan Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Pembangunan Aplikasi Denah Petunjuk Ruang (Studi Kasus : Unikom Bandung) The Use of LBS Technology and The Application of Augmented Reality Technology in The Development of Room .”
- [21] S. Lorena, Y. R. Ginting, and W. Aditama, “Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Stimulasi Bayi,” *J. Manaj. Inform.*, vol. 1, no. 13, pp. 1–14, 2017.
- [22] S. Ginting and F. Sofyan, “Aplikasi Pengenalan Alat Musik Tradisional Indonesia Menggunakan Metode Based Marker Augmented Reality Berbasis Android,” *Maj. Ilm. UNIKOM*, vol. 15, no. 2, pp. 139–153, 2017.
- [23] R. A. Ahmadi, J. Adler, and S. L. Ginting, “Teknologi Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Gerakan Shalat,” *Pros. Semin. Nas. Komput. dan Inform.*, pp. 179–186, 2017.