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.

[10] J.F.DiMarzio, 2008, *Android a Programer 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, Perncangan Penunjuk Rute Pada Kendaraan Pribadi Menggunakan Aplikasi Mobile GIS Berbasis Android yang Terintergrasi Pada Google Maps, *e-jurnal teknik elektro dan komputer Universitas Sam Ratulangi,* 5(7):2301-8402.

[14] Mark Billinghurts, 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 Pembelajar Pada Simulasi Terjadinya Tsunami, *jurnal teknik informatika dan teknik industri Universitas Gunadarma Depok,* 1(6).

[17] Rumajar Raymond, Lumenta Arie, ST, MT, Sugiarso 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] Satu Jam, 2016, 44 Gambar Alat Musik Tradisional Indonesia Serta Daerah Asal, http://satujam.com/alat-musik-tradisional/, diakses pada tanggal 19 oktober 2016.

[21] Setyawan Arief Risyan, Dzikri Afdhol., 2016, Analisis Penggunaan Metode Marker Tracking Pada Augmented Reality Alat Musik Tradisional Jawa Tengah, *jurnal simestris Politeknik Negeri Batam,* 7(1):2254-4983.

[22] Shalahudin. M, Rosa A.S., 2015, *Rekayasa Perangkat Lunak Tersetruktur dan Berorientasi Objek Bandung: informatika*, informatika.

[23] Thomas Bruce, Billinghurst, Michael., 2007, *Augmented Reality Haller*, Alternate Reality Game.

[24] Wibisono Yudi., 2014, Pengantar Mobile Programing Dengan Android, diakses pada tanggal 5 desember 2016, dari Ilmu komputer, Universitas Pendidikan Indonesia.

[25] Winarno Edy, Hadikurniawati Wiwin, Ardhianto Eka., 2012, Augmented Reality Objek 3 Dimensi dengan Perangkat Artoolkit dan Blender, *jurnal teknologi informasi DINAMIK Universitas Stikubank,* 17(2): 107-117.