DAFTAR PUSTAKA

[1] Azuma, R. T. 1997, *A Survey of Augmented Reality. Teleoperators and Virtual Environments,* 6(4):355-385.

[2] Hasan, A, Riswajaya R, A., 2014, *Aplikasi Pinjaman Pembayaran Secara Kredit Pada Bank YudhaBhakti,* jurnal computech & bisnis, 8(2):61-69**.** STMIK Merdira Indonesia Bandung

[3] Ardiyansyah, F., 2014, *Implementasi Pattern Recognition pada Pengenalan Monumen-Monumen Bersejarah di Kota Bandung Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android*, jurnal ilmiah komputer dan informatika (KOMPUTA), UNIKOM1(8).

[4] Chronister, James., 2011, *Blender Basic Classroom Tutorial Book 4th Edition.*

[5] Djimantoro.M.I., Suryawinata.B.A, Wijaksono.S., 2013, *Pengkajian Aplikasi 3D Untuk Permodelan Bangunan Bersejarah,comTech,* 4 (2):751-756.

[6] Methia,E,R., Malik,R,M. Erwin., 2014, *Perpaduan Teknik Pemetan Pikiran dengan Aplikasi Augmented Reality Berbasis Marker Tracking untuk Media Pembelajaran.* Skripsi, *Universitas Sriwijaya*, 4 (6).

[7] Nurdin,A.A 2009, *Dasar-dasar Mikropaleontologi (Batuan, Stratigrafi, Sendimentologi).*

[8] Glenn.L, Mertiwiyati., 2013, *Rancang Bangun Aplikasi Budaya Indonesia.*

[9] Nandi,2010, *Geologi Lingkungan, Batuan, Mineral dan Batubara.*

[10] Likert, Ph. D, Rensis., 1932, *A Technique For The Measurement of Attitudes*, Archives of Psychology, 22(4): 1932-3125.

[11] Lumenta, Arie S.M,Alicia A.E., dan Lengkong.H.N., 2015, *Perncangan Penunjuk Rute Pada Kendaraan Pribadi Menggunakan Aplikasi Mobile GIS Berbasis Android yang Terintergrasi Pada Google Maps*, e-jurnal teknik elektro dan komputer, 5(7):2301-8402.

[12] Nurcahyono.F., 2012, *Pembangunan Aplikasi Penjualan dan Stok Barang Pda Toko Nuansa Elektronik Pacitan*, jurnal speed-sentra penelitian engineering dan edukasi, 4(3):1979-9330.

[13] Patton.R., 2001, *Software Testing. Indianapolis*, Sams Publishing.

[14] Renita.T, Parlindungan.M, Putri.L.T., dan Priyantna.A.N., 2015, *Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajar Pada Simulasi Terjadinya Tsunami*. universitas gunadarma depok, 1(6).

[15] Rumajar.R, Lumenta.A, dan Sugiarso.B.A., 2015 *Perancangan Brosur Interaktif Berbasis Augmented Reality*, e-jurnal teknik elektro dan komputer, 4 (6): 2301-8402.

[16] Nisfu.S.A, Febriliyan.S, dan Berta.S., 2013, *Pembuatan Aplikasi 3D Viewer Mobile dengan Menggunakan Teknologi Virtual Reality*, teknik pomits, 2(2):2337-3539.

[17] Saputra.S, Dhanar.I, Rujianto.S.E, 2014, *Pengembangan Media Pembelajaran Mengenl Organ Pencernan Manusia Menggunakan Teknologi Augmented Reality*, jurnal buana informatika, 6(2):153-162.

[18] Pratama,M.W P,2016, *model pembelajran sebagai sarana untuk mempelajari komponen utama mesin kendaraan bermotor menggunakan teknologi augmented reality berbasis android.*

[19] Wahono.S.R, Dharwiyani.S., 2013, *Pengantar Unified Modeling Language (UML)*, diakses pada tanggal 23 november 2016, dari ilmu komputer: http://rosnigj.staff.gunadarma.ac.id/Downloads/files/14321/10.+Unified+Modeling+Language.pdf.

[20] Zainudin.M.A, Saleh.A, dan Nurdika.R.H, 2014, *Mobile Phone Augmented Reality sebagai Model Pembelajaran*, institut teknologi sepuluh november, 3(9).