DAFTAR PUSTAKA

[1] Ariani, S. R., dan Shalahuddin, M., 2014, *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*, Informatika, Bandung.

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

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

[4] Syaiful, D. B. dan Zain, A., 2012, *Strategi Belajar Mengajar*, PT Rineka Cipta, Jakarta.

[5] Fernando and Mario. 2013, *Membuat Aplikasi Android Augmented Reality Menggunakan Vuforia SDK dan Unity*, Buku AR Online, Manado.

[6] Kipper and Gregory, 2013, Augmented Reality: *An Emerging Technologies Guide to AR.* Elsevier.Inc, Waltham, USA.

[7] Nazrudin, S., 2012, *Android Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*, Informatika Bandung, Bandung.

[8] Rentor, M. J., 2013, *Membuat Aplikasi Augmented Reality Menggunakan Vuforia SDK dan Unity.*

[9] Dhanar, S. S. I. dan Rujianto, S. E., 2014, Pengembangan Media. Pembelajaran Mengenal Organ Pencernan Manusia Menggunakan Teknologi *Augmented Reality*, *Jurnal Buana Informatika*, 6(2):153-162, Universitas Atma Jaya.

[10] Ginting, S. L., Rinaldy, Y. dan Rasyid, F., 2016, Penerapan Teknologi *Augmented Reality* Untuk Membangun Aplikasi Pemandu Kota Berbasis *Mobile* Android Memanfaatkan LBS Yang Diintegrasikan dengan Google Maps dan GPS (Pusat Studi: Provinsi Jawa Barat). Jurnal Tekno Insentif: 10(2):15-22, Universitas Komputer Inonesia.

[11] Ginting, S. L. dan Sudrayana, E., 2016, Penerapan Teknologi *Augmented Reality* Sebagai Media Pengenalan Gedung Baru UNIKOM Berbasis Android. Majalah UNIKOM. Hal.283-295, Universitas Komputer Indonesia.

[12] Ginting, S. L., Rinaldy, Y. dan Aditama W., 2017, *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran Stimulasi Bayi Menggunakan Metode *Marker* Berbasis Android. Jurnal Jamika: 1(13).1-13, Universitas Komputer Indonesia.

[13] Watsiki, H., 2008, *Doa dan Dzikir*, Pustaka Zahra, Jakarta.

[14] Yusliyanti, R. D., 2007, *Minat Siswa Kelas Atas terhadap Kegiatan Bolavoli*. Skripsi, Universitas Negeri Semarang.