DAFTAR PUSTAKA

[1] S. Arikunto,"Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik".Jakarta : Rineka.2006.

[2] Sumadi Suryabrata,"Metodologi Penelitian", Jakarta:PT.Raja Grafindo Persada.2003.

[3] Mas Ali Bahtiar,"Sistem Augmented reality untuk Animasi Games menggunakan Camera pada PC",Surabaya:Institut Teknologi Sepuluh Nopember,2011.

[4] Slamet Budiyatno,"Implementasi Sistem Pengenalan Wajah Sebagai Penghubung Jejaring Sosial: Penerapan Augmented Reality Sebagai Penampil Informasi Hasil Pengenalan Wajah Pada Perangkat Android",Depok : Universitas Indonesia,2012.

[5] M. Fernando,"Membuat Aplikasi Android Augmented Reality Menggunakan Vuforia SDK dan Unity", Solo: Buku AR Online, 2013.

[6] Kato, Hirokazu, Inside ARToolKit, Hiroshima City University www.hitl.washington.edu/artoolkit/Papers/ART02-Tutorial.pdf 2015-11-7.

[7] Mark Billinghurst, Hirokazu Kato, Ivan Poupyrev ,"MagicBook: Transitioning between Reality and Virtuality".

[8] Bondan Chahya Nugraha,Bowo Nurhadiyono,"Komparasi Marker Based Augmented Reality dan Markerless Augmented Reality Sebagai Media Periklanan Berbasis Website Dengan Menggunakan FLARToolkit".Semarang:Jurnal Teknik Informatika-S1 UDINUS.2014.

[9] Roger S. Pressman,"Software Enginering : A Practitionerr's Approach. 7th edition,", McGraw Hill Higher Education, 2012.

[10] Rosa A. S., M. Shalahuddin,"Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek", Bandung: Penerbit Informatika,2013.

[11] Saryono,"Metodologi Penelitian Kualitatif dalam Bidang Kesehatan", Yogyakarta:Nuha Medika,2010.

[12] Husein Umar,"Metode Penelitian : Untuk Skripsi dan Tesis Bisnis", Jakarta:PT.Raja Grafindo Persada,2008.

[13] Ira Maya Sari, "Perancangan Media Pembelajaran Matematika Sekolah Menengah Pertama Menggunakan Metode Computer Assisted Instruction Berbasis Web," Pelita Informatika Budi Darma, vol. VI, no. 2, April 2014.

[14] Luh Joni Irawati Dewi, "Media Pembelajaran Bahasa Pemrograman C++," JPTK, UNDIKSHA, vol. VII, no. 1, pp. 63-72, January 2010.

[15] Munir, MULTIMEDIA Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan. Bandung: Alfabeta, 2013.

[16] Atik Charisma, "Sistem Verifikasi Penutur Menggunakan Metoda Mel Frequency Cepstral Coefficients-Vector Quantisation (Mfcc-Vq) Serta Sum Square Error (Sse) Dan Pengenalan Kata Menggunakan Metoda Logika Fuzzy", Jurnal Teknik Elektro ITP, 2:2, (Padang, Juli 2013), 24-25.

[17] Masnipal, "Siap Menjadi Guru dan Pengelola PAUD Profesional", Jakarta:PT Elex Media Komputindo, 2013.

[18] DAQRI, www.artoolkit.org/about-artoolkit. (di akses pada tanggal 21 juli 2016 pukul 13.00).