DAFTAR PUSTAKA

[1] Ronald T Azuma. (1997) *Augmented Reality* .

[2] Robbins. (2007) Struktur Organisasi.

[3] Ismanto. (2013) Pemeliharaan Mesin Kendaraan Ringan, Malang: Bintoro.

[4] Mario Fernando. Prinsip Kerja Augmented Reality.

[5] Yerri Agussandy. Pembangunan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Praktek Sistem Kelistrikan Mobil Untuk SMK (Studi Kasus SMK Karya Bhakti Pusdikpal).

[6] Faizal Anwar Sutisna. Pembangunan Media Pembelajaran Simulasi Teknik Kendaraan Ringan Untuk Kelas XI Di SMKN 8 Bandung.

[7] Destian Tidar. Pembangunan Aplikasi Augmented Reality Sistem Eksresi Manusia Dengan Menggunakan Leap Motion.

[8] Farid Eka Dharma, Tri Listyorini, Anastasya Latubessy. Rancang Bangun Aplikasi 3D Sistem Kelistrikan Body Pada Kendaraan Ringan (Mobil) Berbasis *Augmented Reality*.

[9] Lourensia Palupi Dhika. Pengembangan Aplikasi Simulasi Mesin Mobil Berbasis Multimedia.

[10] Ismanto. (2013) Modul Sistem Pemeliharaan Mesin, Malang: Bintoro.

[11] Rinson Sitanggang. Modul Pemeliharaan Kelistrikan Kendaraan Ringan.

[12] Amirono. Modul Teknik Kelistrikan Kendaraan Ringan.

[13] Prof. Dr. Sugiyono. Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods).

[14] Rosa A.S M. Shalahuddin. Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek.

[15] Rickman Roedawan. Unity (Tutorial Game Engine).