DAFTAR PUSTAKA

[1] Abdurahman Hasan, Riswajaya Ririh Asep., 2014, Aplikasi Pinjaman Pembayaran Secara Kredit Pada Bank Yudha Bhakti, *jurnal computech & bisnis*, 8(2):61-69**.**

[2] Ardiyansyah Feri., 2014, Implementasi Pattern Recognition pada Pengenalan Monumen-Monumen Bersejarah di Kota Bandung Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android, j*urnal ilmiah komputer dan informatika (KOMPUTA)*, 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. *universitas sriwijaya*, 4 (6).

[7] Gerhana Aditya Yana, Syaripudin Undang, Setiawan Erwin., 2016,

Implementasi Teknologi Augmented Reality Pada Buku Panduan Wudhu Berbasis Mobile Android. *join* 1(6):2527-9165.

[8] Glenn Laurern, Mertiwiyati., 2013, Rancang Bangun Aplikasi Budaya Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis Android, *jural ilmiah komputasi* 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] Khotimah Khusnul., 2014, Aplikasi Tutorial Rukun Umroh Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android, *prosiding seminar ilmiah nasional*, 8(10):2302-3740.

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

[12] Lumenta, ST., MT Arie S.M, Sinsuw, ST., MT, Alicia A.E., Lengkong Nugraha Hendra., 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.

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

[14] Patton Ron., 2001, *Software Testing. Indianapolis*, Sams Publishing.

[15] Putra Irwan., 2013, *Komponen Utama Mesin Bensin,* kementerian pendidikan dan kebudayaan.

[16] Renita Tia, Parlindungan Mora, Putri Triana Lisa, Priyantna Novianti Annastacia., 2015, Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajar Pada Simulasi Terjadinya Tsunami. *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,* 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*, 2(2):2337-3539.

[19] Saputra Surya Intan Dhanar, Saputro Eko Rujianto., 2014, Pengembangan Media Pembelajaran Mengenl Organ Pencernan Manusia Menggunakan Teknologi Augmented Reality, *jurnal buana informatika*, 6(2):153-162.

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

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

[22] Sikki Ilyas Muhammad, Samsiana Seta., 2014, Analisis Pengaruh Bentuk Permukaan Piston Model Kontur Radius Gelombang Sinus Terhadap Kinerja Motor Bensin, *jurnal ilmiah teknik mesin*, 2(1).

[23] Sukardi Thomas, Purwanto., 2015, Pengelolaan Bengkel Praktik SMK Teknik Pemesinan di Kabupaten Purworejo, *jurnal pendidikan dan kejuruan*, 22(3).

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

[25] Wahono Satria Romi, Dharwiyani Sri., 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.

[26] Wibisono Yudi., 2014, *Pengantar Mobile Programing Dengan Android*, diakses pada tanggal 5 desember 2016, dari Ilmu komputer, universitas pendidikan Indonesia:https://id.scribd.com/document/325487937/modul-android-ver-6-april-2014-1-docx.

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

[28] Zainudin Agus Muh, S.T, M.T, Saleh Akuwan, S. ST, Ramadhan Hoirul Nurdika., 2014, Mobile Phone Augmented Reality sebagai Model Pembelajaran, *institut teknologi sepuluh november*, 3(9).