DAFTAR PUSTAKA

[1] Parta Setiawan. Gurupendidikan. [Online]. http://www.gurupendidikan.com/pengertian-kimia-terlengkap/.2015

[2] Meta Juniastri A.Haris Watoni, *KIMIA untuk Siswa SMA/MA Kelas XII Kelompok Permintaan Matematika dan Ilmu-Ilmu Alam*. Bandung: Yrama Widya, 2015.

[3] Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2008.

[4] Ariesto Hadi Sutopo, *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2003.

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

[6] D. Adiprana. *Perancangan Kartu Nama Dengan Augmented Reality Sebagai Portofoli Digital*. e-Jurnal Teknik Elektro dan Komputer. Pp 2-7.2013.

[7] Fathoni, Mochamad. *Alat Musik Perkusi Augmented Reality Berbasis Android*. 2012

[8] S. Siltanen. *Theory and Application of Marker-Based Augmented Reality*. 2012.

[9] https://developer.vuforia.com/, *Qualcom Vuforia Developer Portal.* diakases pada 12 Februari 2017

[10] Amir Hamzah,Uning Lestar Wandy Damarullah, "Aplikasi Pengenalan Pembelajaran Bahasa Korea Berbasis Android," *Jurnal SCRIPT*, vol. 1, no. 2338-6304, Dec. 2013.

[11] M.Shalaludin Rosa A.S, *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika, 2015.

[12] Prof.Dr.Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2015

[13] Pandu Aji Wirawan. Ilmu Komputer. [Online]. http://ilmukomputer.org/2011/11/29/kelebihan-blender/, 2011.

[14] Rickman Roedavan, *UNITY Tutorial Game Engine*. Bandung: Informatika, 2016.

[15] Aristiawan Rosikhan Maulana Yusuf. http://www.hermantolle.com/class/docs/unity-3d-game-engine/, 2013.