

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, G. Y., Andryana, S., & Iskandar, A. (2020). *Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Perangkat Keras Komputer Dengan Fast Corner Dan Natural Feature Tracking*. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 5(2), 79.
- Fajri, I.R. 2020. *Pengenalan Tata Surya menggunakan Teknologi Augmented Reality sebagai media pembelajaran*. Skripsi Jurusan Teknik Informatika STMIK Akakom Yogyakarta.
- Haryani, P, dan Triyono, J. 2017., *Augmented Reality Sebagai Teknologi Interaktif Dalam Pengenalan Cagar Budaya Kepada Masyarakat*. *Jurnal Simetris*, Yogyakarta: IST AKPRIND.
- Hermawan, Stephanus., 2011, *Mudah Membuat Aplikasi Android*, CV.ANDI OFFSET, Yogyakarta.
- Ilham, E. 2014. *Pengertian Augmented Reality (AR)*. <https://www.it-jurnal.com/pengertian-augmented-reality/>, 18 Maret 2021, 21:46 WIB.
- Indriani, R., Sugiarto, B. and Purwanto, A., 2016. *Pembuatan Augmented Reality Tentang Pengenalan Hewan Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android Menggunakan Metode Image Tracking Vuforia*. *Semnasteknomedia Online*, 4(1), pp.4-7.
- Jens Grubert., Dr. Raphael Grasset. 2013. *Augmented Reality for Android Application Development*. Birmingham : Packt Publishing Ltd.
- Kaelan., Achmad Zubaidi. 2007. *Pendidikan Kewarganegaraan untuk Perguruan Tinggi*. Vol. 1, No. 1, Tahun 2007, Pp. 87.
- Munir., 2012, *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*, Alfabeta, Bandung.
- Nurus. 2020. *Sejarah Augmented Reality*. <https://cymed.id/sejarah-augmented-reality/>, 19 Maret 2021, 02:16 WIB.
- Ojel. 2021. *Augmented Reality (Pengertian, Jurnal, Sejarah, Manfaat & Contoh)*. <https://www.dosenpendidikan.co.id/augmented-reality/>, 11 Desember 2021, 19:27 WIB.

- Pujabaladika, A. H. dan Anifah, L., 2020. *Marker Based Tracking Augmented Reality pada Brosur Jurusan Teknik Informatika*, Universitas Negeri Surabaya.
- Qualcomm, 2012, *Augmented Reality on Android. Vuforia – Augmented Reality Platform*. <http://www.qualcomm.co.id/products/augmented-reality>, 17 Maret 2021, 22:44 WIB.
- Rendi, J. 2020. *Apa itu Augmented Reality dan Contohnya*. <https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-augmented-reality-dan-contohnya/>, 18 Maret 2021, 23:17 WIB.
- Septri, Elvriilla. 2011. *Augmented Reality Panduan Belajar Sholat berdasarkan Buku Teks Belajar Sholat Menggunakan Android*. Skripsi Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Gunadarma.
- Sugiyono, 2019, *Metodelogi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D*, ALFABETA, Bandung.
- Supardi, Yuniar., 2015, *Buku Kuliah Web Progaming 1 (PHP)*, Datakom Lintas Buana, Jakarta.
- Tjahjadi, M. 2014. *Prototipe Game Musik Bambu Menggunakan Engine Unity 3D*, Vol. 4, No. 2, Tahun 2014, Pp. 03.
- Vuforia Documentation. *User Defined Targets Guide*. <https://library.vuforia.com/library/articles/Training/UserDefined-Targets-Guide>, 03 Mei 2022, 23.03 WIB.
- Vuforia. *About Vuforia Engine*. <https://library.vuforia.com/library/articles/Training/getting-started-with-vuforia-in-unity.html#about>, 03 Mei 2022, 21.32 WIB.