

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Ayouby, M. H. (2017). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *Universitas Lampung*.
- Aries Suharso, A. A. P. (2016). Media Pembelajaran Perangkat Keras Jaringan Komputer Berbasis Magicbook Augmented Reality. *UNSIKA Syntax Jurnal Informatika*, 5(2), 106–127.
- Ayu, A., Cahyani, H., & Crisnapati, P. N. (2014). AUGMENTED REALITY BOOK Pengenalan Tata Letak Bangunan dan Landscape Alam Pura Lempuyang. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika*, 3(3), 124–131.
- Hanief, S., & Masurya, I. M. N. (2014). Augmented Reality Book Pengenalan Busana Pernikahan Adat Bali Berbasis Multimedia. *Jurnal Sistem Dan Informatika*, 9(1), 52–62.
- Juniati, K., Darmawiguna, I. G. M., & Putrama, I. M. (2016). Augmented Reality Balinese Story “ Pan Balang Tamak .” *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*, 5(3), 1–10.
- Mustama, M. F., Zainuddin, Z., & Areni, I. S. (2015). *Aplikasi Animasi 3D Berbasis Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Metamorfosis Pada Serangga*. 1–9.
- Nugroho, A., & Pramono, B. A. (2017). "Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia Dan Unity Pada Pengenalan Objek 3D Dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang". *Jurnal Transformatika*, Vol 14(2). Hal 86–91.
- Oktari Permata Sari, N. K., Crisnapati, P. N., Antara Kesiman, M. W., & Sunarya, I. M. G. (2014). Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Book Pengenalan Tata Letak Bangunan Pura Goa Lawah Dan Pura Goa Gaja. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 11(2).
<https://doi.org/10.23887/jptk.v11i2.4082>
- Saputro, R. E., & Saputra, D. I. S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *Jurnal Buana Informatika*, 6(2), 153–162.
<https://doi.org/10.24002/jbi.v6i2.404>
- Sembiring, E. B., & Brahmana, Y. C. (2016). Rancang Bangun dan Analisis Aplikasi Augmented Reality pada Produk Furniture, 8(1), 22–28.

- Sudiartini, N. M., Darmawiguna, I. G. M., & Sunarya, I. M. G. (2016). Pengembangan Aplikasi Markerless Augmented Reality Balinese Story “Calon Arang.” *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(2), 30–38. <https://doi.org/10.23887/jptk.v13i2.8531>
- Sujati, D. A., Isnanto, R. R., & Martono, K. T. (2016). Pengembangan Aplikasi Multimedia untuk Pembelajaran Satelit Astronomi NASA dengan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 4(2), 249. <https://doi.org/10.14710/jtsiskom.4.2.2016.249-258>
- Teknik, P., Ft, I., & Negeri, U. (2018). Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Wisata Kota Manado Berbasis Mobile, 1(2).
- Wardani, S. (2015). Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality (Ar) Untuk Pengenalan Aksara Jawa pada Anak. *Teknologi*, 8(2), 104–111.
- Zunairoh, N. (2012). *Aspek Moral Dalam Kumpulan Dongeng Histoires Ou Contes Du Temps Passé Karya Charles Perrault*. 3–5.