

DAFTAR PUSTAKA

- Ardyanti, R. dkk. 2015. *Garuda (Game Android budaya Nusantara) Untuk Meningkatkan Popularitas Kebudayaan di Indonesia*. Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Awulle, M.E. 2016. *Pembuatan Film Animasi 3D Menggunakan Metode Dynamic Simulation*. 5. Hal. 72.
- Binanto, I. 2014. *Analisa Metode Classic Life Cycle (Waterfall) Untuk Pengembangan Perangkat Lunak Multimedia*. Hal. 3.
- Burhanudin, A. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Dasar Elektronika di SMK Hamong Putera 2 Pakem*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Danardono. 2015. *Perbedaan Pengaruh Program Latihan Berbeban dan Plyometric terhadap Peningkatan Kime Atlet Karate Dalam Bermain Kata Ditinjau dari Kekuatan Otot Tungkai*. Hal. 53.
- Gustiar, C. 2017. *Faktor-faktor Pendukung Pelaksanaan Latihan UKM Karate Inukai Universitas Negeri Yogyakarta*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hafiz, M. 2015. *Aplikasi Monitoring Pembebanan Trafo Distribusi PT PLN (Persero) WS2JB Rayon Ampere*. Tugas Akhir. Politeknik Negeri Surabaya.
- Hanafi, M.R. 2015. *Analisis dan Perancangan Aplikasi Geometra, Media Pembelajaran Geometri Mata Pelajaran Matematika Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.

- Jazilah, N. 2016. *Aplikasi Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Buku Panduan Wudhu Untuk Anak*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Maulana, G.G. 2017. *Penerapan Augmented Reality Untuk Pemasaran Produk Menggunakan Software Unity 3D dan Vuforia*. 06. Hal. 75.
- Nugroho, A. dkk. 2017. *Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia dan Unity pada Pengenalan Objek 3D dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang*. 14. Hal 87-88.
- Pramono, A. 2013. *Media Pendukung Pembelajaran Rumah Adat Indonesia Menggunakan Augmented Reality*. 11. Hal. 124-125.
- Purnasiwi, R.G. dan Kurniawan, M.P. 2013. *Perancangan dan Pembuatan Animasi 2D 'Kerusakan Lingkungan' dengan Teknik Masking*. 14. Hal. 55.
- Sonatha, Y. dkk. 2017. *Pembangunan Aplikasi Breastmilk Manajement Berbasis Android*. 17. Hal. 12.
- Susanto, R dan Andriana A.D. 2016. *Perbandingan Model Waterfall dan Prototyping untuk Pengembangan Sistem Informasi*. 14. Hal. 43.
- Suwandy, dkk. 2017. *Implementasi Augmented Reality pada Permainan Batu-Kertas-Gunting dengan Metode N-Gram Berbasis Mobile Android*. 2. Hal. 28.
- Tawaqqal, I. dkk. 2017. *Hologram Holographic Pyramid 3 Dimensi*. 3. Hal. 184-185.

Zuliana dan Nasution, I.P. 2013. *Aplikasi Pusat Panggilan Tindakan Kriminal di Kota Medan Berbasis Android*. Hal. 2