

DAFTAR PUSTAKA

- Ari Gumanti. Yunidar, Syahrudin. (2016). “Metode Penelitian Pendidikan”
Jakarta : Mitra Wacana Merdeka.
- Badan Pusat Statistik. 2019. *Statistik Telekomunikasi Indonesia 2019*.
<https://www.bps.go.id/>. (Diakses Pada Tanggal 01 Mei 2021)
- Handoko & Rendi. 2021. “Penerapan Augmented Reality Pengenalan Jenis
Olahraga Berbasis Android”. Jurnal Comasie Vol.04 No.06.
- Irawan. (2012). *Membuat Aplikasi Android untuk Orang Awam* . Palembang :
Maxicom
- Idrus, A., & Yudherta, A. (2016). Pengembangan Augmented Reality Sebagai Media dalam
Meningkatkan Pemahaman Teks Bacaan. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 18(3),
144–155.
- L. Madden. (2012). *Augmented Reality Browsers for Smartphones: Programming
for JUNAIO, LAYAR, and WIKITUDE. First Edition., vol. 1. Wiley
Publishing Inc.*
- Mahrizal Masri, Efi Lasmi. (2018). Perancangan Media Pembelajaran Tata Surya
Menggunakan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Markerless.
Journal of Electrical Technology
- Perdana, Mukhlis Yuzti, Yuli Fitriasia, Yusapril Eka Putra. (2012). Aplikasi
Augmented Reality Pembelajaran Organ Pernapasan Manusia Pada
Smartphone Android. jurnal.pcr.ac.id.
- PTC Inc. Vuforia Developer Library. Diambil dari :
<https://library.vuforia.com/articles/Training/getting-started-with-vuforia-in-unity.html#betas>. (Diakses 30 April 2021). 2020.
- Rahmat, Berki. (2011). Analisis dan Perancangan Sistem Pengenalan Bangun
Ruang Menggunakan Augmented Reality. Medan: Universitas Sumatera
Utara.
- Rianawaty, I. (2011). *Biology 2 Junior High School Year VIII*. Jakarta: Ghalia
Indonesia.
- Suherman & Cahyati. 2014. “Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan
Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Berbasis SMA”. Jurnal Keolahragaan,

Volume 2 – Nomer 1.

Saputra, Yoga Aprillion. (2014). “Implementasi *Augmented Reality* (AR) Pada Fosil Purbakala Di Museum Geologi Bandung. Universitas Komputer Indonesia. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika Edisi 01 Vol. 01. Bandung.*

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta

Yohanes Dianrizkita, Harvin Seruni, Halim Agung. (2018). ANALISA PERBANDINGAN METODE MARKER BASED DAN MARKLESS AUGMENTED REALITY PADA BANGUN RUANG. Universitas Bunda Mulia. Jakarta Utara. *Jurnal Sintec Vol. 6, No. 3.*