

DAFTAR PUSTAKA

- Fenti, E.M.A. 2014. Implementasi *Augmented Reality* Pada Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Fotosintesis Untuk Siswa Kelas 5 SD Budi Luhur Pondok Aren. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Nugraha, I. S. 2013. Pemanfaatan *Augmented Reality* untuk Pembelajaran Pengenalan Alat Musik Piano. Makalah Seminar Tugas Akhir. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Mahtarami. 2012. Game Marble Maze Berbasis *Augmented Rality*. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.
- Pressman, Roger S. 2012. Rekayasa Perangkat Lunak. Yogyakarta: Andi.
- Putra, Muhammad Syahirul Alam Dimas. 2014. Pembuatan Aplikasi Model 3d Interaktif menggunakan Blender. Yogyakarta: Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer Amikom.
- Putri, Devi Afriyantari Puspa. 2014. *Augmented Reality* Untuk Bisnis Properti Sebagai Sarana Pemasaran Berbasis *Android*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Ratno. 2012. Teknologi Game (Pengembangan Game 2D dengan Unity 3D dan Orthello Framework. Yogyakarta: STMIK AMIKOM
- Safaat H, Nazruddin, 2012, Pemrograman Aplikasi *Mobile Smartphone* dan Tablet PC Berbasis *Android* (edisi revisi). Informatika, Bandung.
- Sambodo Leno, 2015, Animasi 3 Dimensi Sosialisasi Tsunami Early Warning System Kabupaten Pacitan. Yogyakarta