

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S, 1996. *Prosedur Penelitian*, Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, S, 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi 2010)*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Fathoni, M., Cahyono, E. B. & Kusuma, W. A., 2012 . *Alat Musik Perkusi Augmented Reality Berbasis Android*. Academia.
- Ghozali, Imam. 2011. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program Spss*. Edisi Kelima. Semarang: Penerbit Universitas Diponegoro.
- Guilford, J.P. (1956). *Fundamental Statistics in Psychology and Education*. (p. 145). New York: McGraw Hill.
- Hariyanto, B, 2004. *Rekayasa Sistem Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.
- Hendriyana, A., Mulyani,S. & Miswadi, S. S., 2013. *Pengembangan Software Pembelajaran Mandiri (SPM) Materi Sistem Periodik Unsur dan Struktur Atom*. Journal of Innovative Science Education. vol. 02, no. 01, pp. 43-48.
- Mia, M., 2012. *Aplikasi Pengenalan Tabel Periodik Unsur-Unsur Kimia Berbasis Platform Android*. Skripsi. Jakarta: Fakultas Ilmu Komputer. Sistem Informasi. Universitas Gunadarma.
- Nugroho, A, 2005, “*Analisis dan Perancangan Sistem Informasi dengan Metodologi Berorientasi Objek*”, Bandung: Informatika.
- Pramono, A., 2013. *Media Pendukung Pembelajaran Rumah Adat Indonesia Menggunakan Augmented Reality*. Jurnal Eltek, vol. 1, no. 01, pp. 122-130.
- Prihantono, F., 2011. *Perancangan Game 3D dengan Karakter Punakawan sebagai Media Pengenalan Aksara Jawa*. Jurnal Online Universitas Negeri Malang. pp. 1-9.

- Ronald T. Azuma, 1997, *A Survey of Augmented Reality*, Teleoperators and Virtual Environments 6 (4): 355-385.
- Santoso, A., Fatmawaty, L. & Kurniati, R., 2012. *Aplikasi Periodik Unsur Kimia Berbasis Mobile*. PPPM. vol. 01, no. 01, pp. 90-98.
- Sanusi, A, 2012. *Metodologi Penelitian Bisnis*. Jakarta: Salemba Empat.
- Sinaga, K. R. M., 2010. *Pengembangan Aplikasi Sistem Periodik Unsur Kimia pada Ponsel Menggunakan J2ME*. Skripsi. Jakarta: Fakultas Sains dan Teknologi. Teknik Informatika. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Siringoringo, H. 2012. *Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk Ketahanan Nasional*. Depok: Lembaga Penelitian Universitas Gunadarma. ISSN 2302-3740.
- Sudarmilah, E., Ferdiana, R., Nugroho, L. E., Susanto, A. & Ramdhani, N., 2013. *Tech Review: Game Platform For Upgrading Counting Ability On Preschool Children*. Prosiding on The 5th International Conference on Information Technology and Electrical Engineering (ICITEE 2013).
- Sugiyono, 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Hermawan & Cahyani, A. D., 2013. *Rancang Bangun Manajemen Pembelajaran dan Tes Toefl Berbasis Mobile*. Portal Artikel Tugas Akhir Universitas Trunojoyo Madura. vol. 01, no. 01, pp. 1-9.
- Wahyu, S. Mulyanto, A. dan Mustakim M. 2010. *Sistem Informasi Penerimaan Mahasiswa Baru Berbasis Web Dan Wap*. Seminar Nasional VI SDM Teknologi Nuklir Yogyakarta, 18 November 2010. ISSN 1978-0176.
- Wibisono, E. K., 2011. *Implementasi Aplikasi Augmented Reality sebagai Alat Peraga dalam Pelajaran Fisika Materi Tata Surya*. Skripsi. Surakarta: Fakultas Teknik. Teknik Mesin. Universitas Muhammadiyah Surakarta.

LAMPIRAN