

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Fatchurrohman (2012). *Pembuatan Media Publikasi Komodo Berbasis Multimedia Menggunakan Game Edukasi dan Teknologi Augmented Reality*. Naskah Publikasi. Yogyakarta : Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer. AMIKOM.
- Ardhianto, Eka., Wiwien H., Edy W. (2012). *Augmented Reality Objek 3 Dimensi dengan Perangkat Artoolkit dan Blender*. *Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK*, Volume 17, No.2, Juli 2012 : 107-117.
- Arikunto, Suharsimi (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi 2010)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Januanesbi, Galan (2014). *Pembelajaran Vulkanologi Secara 3d Berbasis Augmented Reality*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta.
- Nugraha, I.S., Kodrat I.S., & Kurniawan T.M. (2014). *Pemanfaatan Augmented Reality untuk Pembelajaran Pengenalan Alat Musik Piano*. Makalah Seminar Tugas Akhir. Semarang : Program Studi Sistem Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Diponegoro.
- Nugraha, J.S., Wamiliana., & Dian K. (2012). *Pembuatan Media Pembelajaran Pengenalan Tata Surya dan Exoplanet dengan Menggunakan Unity untuk Sekolah Menengah Pertama*. *Jurnal komputasi*, Vol 1, No. 1.
- Riduwan (2011). *Dasar – Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.

- Safaat, Nazruddin (2011). *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Penerbit Informatika.
- Satyaputra, Alfa., & Eva M.A. (2012). *Java for Beginners with Eclipse 4.2 Juno*. Jakarta: Penerbit Elex Media Komputindo.
- Sudarmilah, Endah., R. Ferdiana., L. E. Nugroho., A. Susanto. (2013). *Tech review: Game platform for upgrading counting ability on Preschool Children*. Prosidingon The 5th International Conference onInformation Technology and Electrical Engineering (ICITEE 2013).
- Wulansari, Ossy D.E., & Yunda, H. (2010). *Implementasi Teknologi Augmented Reality pada Gedung-Gedung di Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Lampung, Bandar Lampung, Indonesia*. *J Sains Mipa* 16(3): 163-170.
- Widiastuti, Nelly I., & Irwan S. (2012). *Membangun Game Edukasi Sejarah Walisongo*. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*, Vol 1, No 2.
- Wijaya, Surya N., & Hary Prasetya Mahardhika (2010). *Game Edukasi Mengenal Luar Angkasa sebagai Sarana Pembelajaran*. Naskah Publikasi. Yogyakarta : Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer. AMIKOM.
- Yudiantika, A.R., Irma P.S., Eko S.P., & Bimo S.H. (2013). *Implementasi Augmented Reality di Museum : Studi Awal Perancangan Aplikasi Edukasi Untuk Pengunjung Museum*. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.