

DAFTAR PUSTAKA

- Imam. 2008. "Proses Pemodelan Software Dengan Metode Waterfall dan Extreme Programming: Studio Perbandingan". Jogja : Universitas Gadjah Mada
- Kristianto. 2004. "Rekayasa Perangkat Lunak (Konsep Dasar)". Yogyakarta: Gava Media.
- Villagomez. (2010). Augmented Reality. America: University of Kansas.
- Blackman, Sue. 2011. Beginning 3D Game Development with Unity. New York: Apress.
- Gunawan, M. Alif. 2015. Tak Cuma Virtual Reality, Augmented Reality pun Dijabani. Dari <https://inet.detik.com/games-news/d-2944945/tak-cuma-virtual-reality-augmented-reality-pun-dijabani?ga=2.170294502.757403454.1573575623-73174385.1573575623>
- Hazliansyah. 2015. Augmented Reality Efektif Bantu Pengembangan Pelaku UKM. Dari <https://www.republika.co.id/berita/gayahidup/trend/16/07/26/trendtek/aplikasi/15/10/22/nwlikh280-augmented-reality-efektif-bantu-pengembangan-pelaku-ukm>
- N.R Raajan. et al. 2014. A Review on: Augmented Reality Technologies, System and Applications. Jurnal Asian Network for Scientific Information. 14(14). Hlm. 1485-1486.
- Mustaqim, Ilmawan S.Pd.T., M.T, Nanang Kurniawan. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Augmented Reality. Jurnal Edukasi Elektro, Vol. 1, No.1.e-ISSN:2548-8260. Dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/jee/article/viewFile/13267/9625>
- Raj K., A. D'Souza, A., Shanbhag, C., and D'Shouza, D. (2015). AR Application Using Android OS. International Journal of Innovative Research in Computer and Communication Engineering. Vol 3. Issue 7. 126-129.
- Safaat, Nazruddin H. 2012. Pemrograman Aplikasi Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android. Informatika: Bandung.
- Henderi, Euis Siti Nuraisyh, dan Efana Rahwanto, 2008, Handout Workshop Unified Unified Modeling Language (UML) dan Tutorial Visual Paradigm For UML Enterprise Edition. Diakses pada tanggal 17 Juni 2008 dari <http://www.stmik-raharja.com/Henderi2/rec/UML.htm>

- S. . Indrajani, Pengantar dan Sistem Basis Data. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2011.
- Pahlevy. 2010. Pengertian Flowchart Dan Definisi Data. Jakarta: Elex Media
- Ratno. 2012. Teknologi Game (Pengembangan Game 2D dengan Unity 3D dan Orthello Framework. Yogyakarta: STMIK AMIKOM.
- Goldstone, Will. 2011. Unity 3.x Game Development Essentials. New York: Packt Publishing.
- Fowler, Martin. (2005). UML Distilled. Yogyakarta: Penerbit Andi
- Daryanto. (2010). Media Pembelajaran. Yogyakarta
- Muhammad Munir. (2013). Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Pengolah Angka (Spreadsheet) Berbasis Video Screencast. JPTK FT UNY (Vol.21, Nomor 4, Oktober 2013. Hlm 307-313
- A.S, Rosa & Shalahuddin, M. (2014). Rekayasa Perangkat Lunak: Terstruktur dan Berorientasi Objek. Bandung: Penerbit Informatika
- Decoster. 2012. Pengertian Java Development Kit. Dari : <http://library.binus.ac.id>.