

DAFTAR PUSTAKA

- A.S. Rosa dan Sholahuddin, M. 2015. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung : Informatika Bandung.
- Andriyani, Anggi. 2011. *Augmented Reality With Artoolkit Reality Leaves a lot to Imagine*. Bandar Lampung : Augmented Reality Team.
- Roedavan Rickman. 2014. *Unity Tutorial Game Engine*. Bandung : Informatika Bandung.
- Monk, F.J., Knoers. A, M, P,. 1982. . Edisi ke 3. Diterjemahkan oleh: Haditono, Sri Rahayu. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.
- Mahsunah, Dian., Wahyuni, Dian., Antono, Arif., Ambarukmi, Santi. 2012. *Materi Pendidikan dan Latihan profesi guru (PLPG)*. Surabaya : Paitia Sertifikasi Guru (PSG).
- Viviangraini831 (2013). *Pemilihan Penetapan Alat Permainan*. From <http://viviangraini831.blogspot.co.id/2013/03/pemilihan-penetapan-alat-permainan.html>, 01 Desember 2015
- Riastypurwandari (2014). *Permainan Edukatif Sebagai Media*. From <http://riastypurwandari.blogspot.co.id/2014/05/permainan-edukatif-sebagai-media.html>, 29 Desember 2015
- Grafisity (2013). *Definisi Pengertian Corel Draw*. From <http://grafisity.blogspot.co.id/2013/12/definisi-pengertian-corel-draw.html>, 8 April 2016
- Lengkey, Debora, M., Rindengan, Yaulie, D, Y,. Tulenan, Virginia. 2014. *Brosur Fakultas Teknik Universitas Sam Ratulangi Manado dengan Teknologi Markerless Augmented Reality*. Universitas Sam Ratulangi.

Rosyad, Prima. (2014). *Pengenalan Hewan Augmented Reality Berbasis Android*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Rohmah, Ulfah. (2014). *Aplikasi Augmented Reality Tata Surya (Semua Planet Mengelilingi Matahari) Menggunakan Mobile Android*. Universitas Gunadarma.