

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Martono, Kurniawan Teguh, 2011. *Augmented Reality Sebagai Metafora Baru dalam Teknologi Interaksi Manusia dan Komputer*, Tersedia di <http://jsisko.m.undip.ac.id/index.php/jsk/article/view/13/13> diakses pada 24 Mei 2019 jam 13.30.
- [2] Fathoni, Mochamad, 2012. *Alat Musik Perkusi Augmented Reality Berbasis Android*, Tersedia di [https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/31110120/JURNAL.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1558681357&Signature=4XqYM2Kxr1pZPLpCFR%2BBz7zQlww%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DPerkusi\\_Augmented\\_Reality\\_Berbasis\\_Andro.pdf](https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/31110120/JURNAL.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1558681357&Signature=4XqYM2Kxr1pZPLpCFR%2BBz7zQlww%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DPerkusi_Augmented_Reality_Berbasis_Andro.pdf) diakses pada 24 Mei 2019 jam 14.50.
- [3] Arifitama, Budi, 2017. *Panduan Mudah Membuat Augmented Reality*. Yogyakarta: ANDI.
- [4] Fadilah, Ahmad, 2011. *Pengaruh Penggunaan Alat Komunikasi Handphone (HP) Terhadap Aktivitas Belajar Siswa SMP Negeri 66 Jakarta Selatan*, Tersedia di <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/1794/1/103037-AHMAD%20FADILAH-FITK.pdf> diakses pada 25 Mei 2019 jam 13.30.
- [5] Yudhanto, Yudha, 2017. *Mudah Membuat dan Berbisnis Aplikasi Android dengan Android Studio*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- [6] Rahadiansyah, M Fadhil, 2015. *Rancang Bangun Aplikasi Augmented Reality Untuk Panel Informasi Berbasis Android*, Tersedia di <https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/home/catalog/id/104473/slug/rancang-bangun-aplikasi-augmented-reality-untuk-panel-informasi-berbasis-android.html> diakses pada 25 Mei 2019 jam 13.00.
- [7] Adrianti, Rina, 2016. *Media Pembelajaran Cara Mudah Belajar Shalat Berbasis Augmented Reality Untuk Siswa Kelas Tiga Sekolah Dasar (Studi Kasus SD AR-RAFI)*, Tersedia di <https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/home/catalog/id/121900/slug/media-pembelajaran-cara-mudah-belajar-shalat-berbasis-augmented-reality-untuk-siswa-kelas-tiga-sekolah-dasar-studi-kasus-sd-ar-rafi-.html> diakses pada 25 Mei 2019 jam 19.50.