

DAFTAR PUSTAKA

- Anggara, Y. N. 2016. *Pengembangan Media aplikasi pengenalan Teknik Elektronika Dasar Kelas X Program keahlian Teknik Audio Video menggunakan Augmented reality berbasis android di Smkn 2 Depok*". Skripsi Universitas Depok.
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Azuma, Ronald T. 1997. A Survey of Augmented Reality. *Journal of Presence: Teleoperators and Virtual Environments*. Vol 6 No. 4, Agustus 1997. pp. 355-385.
- Bishop, O. 2004. *Dasar-Dasar Elektronika*. Vol 1. Jakarta: Erlangga.
- Budiharto, Widodo. 2005. *Teknik Reparasi Pc Dan Monitor*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Burhanudin, A. 2017. Pengembangan Media Pengenalan Augmented reality Pada Mata Pelajaran Dasar Elektronika Di Smk Hamong Putera 2 Pakem. *E-Journal Universitas Negeri Yogyakarta*. Vol. 7 No. 3, Mei 2017. pp. 266-274.
- Darcey. L, S. 2012. *Sams Teach Yourself Android Development in 24 Hours*. Indiana: SAMS: Second. http://eprints.undip.ac.id/40985/3/BAB_III.pdf.
Dikunjungi tanggal 20 Juli 2018 Pukul 20.00.
- Elahi, ata. 2017. *Computer System: Digital Design, Fundamentals of Computer architecture And Assembly Language*. New Haven: Springer.
- Flavell, Lance. 2010. *Beginning Blender: Open Source 3D Modelling, Animation and Game Design*. United States of America: Business Media.
- Jalinus, Nizwardi. 2016. *Media Dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Hendratman, Hendi. 2017. *The Magic Of Blender 3D Modelling*. Edisi kedua. Bandung: Informatika Bandung.
- Hidayat, Ariska. A, Winda, Restya. 2018. *Menjadi Game Developer Expert*. Bandung: PT Presentologics.
- Fidelis Josaphat. 2004. *Open Source Animation : Blender Publisher Unleashed*. Soekahar. Jakarta: Soekahar.
- Goldstone, W. 2009. *Unity Game Development Essentials*. Birmingham: Packt Publishing Ltd.

- Kumar, Sasi P. R. 2011. *Practical Physics*. New Delhi: PHI Learning.
- Mudan N, Imam. 2013. *Elektronika Dasar*. Edisi pertama. Malang: Gunung Samudera.
- Pramono, A. 2017. Media Pendukung Pembelajaran Rumah Adat Indonesia Menggunakan Augmented Reality, *Jurnal Eltek*. Vol 11 No. 01, 2013. ISSN 1693-4024.
- Saputro, R. E. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia Untuk Kelas 8 Smp Dengan Fitur Augmented Reality Berbasis Android (Studi Kasus : Smpn 7 Depok). *Jurnal Pinter*. Vol 1 No.1, 2017. e-ISSN: 2597- 4475.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Winarno, Edy., Zaki, Ali., Community, Smitdev. 2015. *Membuat Game Android dengan Unity 3D*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Yohandri. 2016. *Elektronika Dasar 1*. Edisi pertama. Jakarta: Kencana.