

DAFTAR PUSTAKA

- Azuma, R. T. 1997. *A Survey of Augmented Reality*. Presence: Teleoperators and Virtual Environments, Vol. 6 (No. 4), pp. 355 – 385.
- Chineta, K., Daphney, J., Shalini, A. 2015. *An Evolution of Android Operating System and Its Version*. International Journal of Engineering and Applied Sciences, Vol. 2 (Issue 2), pp. 30 – 33.
- Dharma, F. E. 2015. *Rancang Bangun Aplikasi 3D Sistem Kelistrikan Body Pada Kendaraan Ringan (Mobil) Berbasis Augmented Reality*. Skripsi Universitas Muria Kudus.
- Fahmi, R. 2015. *Aplikasi Augmented Reality Untuk Menampilkan Model-Model Rumah Pada Perumahan Pesona Citayam Berbasis Android*. Skripsi Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.
- Dosenpendidikan. 2021. *Denah adalah - Fungsi, Faktor, Cara Membaca dan Contoh*. <<https://www.dosenpendidikan.co.id/denah-adalah/>> [Diakses pada 26 November 2021].
- Effendy, F. R. 2019. *Pengenalan Hewan Berbasis Augmented Reality Menggunakan Algoritma Fast Corner Detection Pada Kebun Binatang Ragunan*. Skripsi Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.
- Haas, John K. 2014. *A History of the Unity Game Engine*. Worcester: Worcester Polytechnic Institute.
- Irwansyah, F. S., Yusuf, Y. M., Farida, I., Ramdhani, M. A. 2018. *Augmented Reality (AR) Technology on The Android Operating System in Chemistry Learning*. IOP Conference Series: Materials Science and Engineering.
- LaValle, S. M. 2020. *Virtual Reality*. Cambridge University Press.
- Martono, K. T. 2011. *Augmented Reality Sebagai Metafora Baru dalam Teknologi Interaksi Manusia dan Komputer*. JURNAL SISTEM KOMPUTER, Vol. 1 (No. 2), pp. 60 – 64.

- Rahadi, D. R. 2014. *Pengukuran Usability Sistem Menggunakan Use Questionnaire Pada Aplikasi Android*. Jurnal Sistem Informasi (JSI), Vol. 6 (No. 1), pp. 661 – 671.
- Sastramihardja, H., Hapsari, I. N., & Neri, I. A. 2008. *Pengukuran Usability Dengan Sarana Task Model Dalam User Center Software Development*. Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Telekomunikasi, 13(2), pp. 139–144.
- Schmalstieg, D. & Höllerer, T. 2016. *Augmented Reality: Principles and Practice*. Boston: Addison-Wesley Professional.
- Sutarno. 2018. *Penerapan Metode Demonstrasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas III SD Negeri 013 Rambah Kabupaten Rokan Hulu Tahun Pelajaran 2016/2017*. Indonesian Journal of Basic Education, pp. 374-380.