

DAFTAR PUSTAKA

- Astridefi, A., Sasmita, G. M., & Rusjyanthi, N. D. (2016). *Aplikasi Pengenalan Profil Negara di ASEAN Berbasis Augmented Reality*, 155-162.
- Ramdhani, A. N., Komalasari, S., & Hidayat, W. (2016). *APLIKASI BERBASIS AUGMENTED REALITY UNTUK MENGENALKAN NEGARA-NEGARA ASIA TENGGARA MELALUI BOLA DUNIA STUDI KASUS: MATA PELAJARAN IPS KELAS ENAM*, 847-850.
- Toro, A. D., Isawati, & Riyadi³. (2011). *REKONSTRUKSI PEMBANTAIAN DEIR YASSIN TAHUN 19418 DAN RELEVANSINYA BAGI PEMBELAJARAN SEJARAH ASIA* , 13-31.
- Angga Maulana, W. K. (2014). *Aplikasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Tata Surya. Teknik Informatika Universitas Gunadarma*.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Binanto, I. (2009, 01 19). *Metode Pengembangan Perangkat Lunak Multimedia versi Luther-Sutopo*. Retrieved 05 04, 2018, from <https://iwanbinanto.wordpress.com/2009/01/19/metode-pengembangan-multimedia/>
- Dickson. (2018, Oktober). *ilmupengetahuanumum*. Retrieved from [ilmupengetahuanumum: https://ilmupengetahuanumum.com/category/profil-negara/](https://ilmupengetahuanumum.com/category/profil-negara/)
- F, R. (2006). Reality-based 3D modeling of heritage sites and objects.
- Fakhrusy , M. L., & Cahyono , A. B. (2017). *Aplikasi Peta Interaktif Berbasis Teknologi Augmented Reality Kawasan Pariwisata Pulau Bawean*, a615-a620.
- I, E. (2017, 3 9). *Pengertian Augmented Reality(AR)*. Retrieved from *Pengertian Augmented Reality(AR): https://www.it-jurnal.com/pengertian-augmented-realityar/ 2017*
- Irwan, M. (2013, 05 04). *WHITE BOX TESTING DAN BLACK BOX TESTING*. Retrieved from *WHITE BOX TESTING DAN BLACK BOX TESTING: http://tkjpnup.blogspot.co.id/2013/12/black-box-testing-dan-white-box-testing.html*
- Iwan Setya Nugraha, K. I. (n.d.). *Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Pembelajaran Pengenalan Alat Music Piano. Sistem Komputer Universitas Diponegoro*.
- Krisna, A. (2017). *PERANCANGAN APLIKASI MARI MENGENAL NEGARA ASEAN (MANGGA) UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR*.

- Molina, D. N., Sopryadi, H., & Melia. (2017). *RANCANG BANGUN EDUGAME UNTUK PEMBELAJARAN PROFIL NEGARA-NEGARA ASEAN BERBASIS ANDROID*, 1-6.
- NANDA, A. (2015, 03 09). *Struktur Navigasi*. Retrieved from Struktur Navigasi: <http://ehnanda.blogspot.com/2015/01/struktur-navigasi.html>
- NURIANA, N. (2015). *Pengenalan Hewan Menggunakan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran*.
- Rasutachi, P. (2018, 03 9). *SISTEM LIMFATIK*. Retrieved from SISTEM LIMFATIK: https://www.academia.edu/5073257/SISTEM_LIMFATIK
- Sutopo. (2003). *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- T, R. A. (1997). A Survey of Augmented Reality. *Teleoperators and Virtual Environments*, 355-385.
- Tay, V. (2011). Making It Work, 8th Edition. *Multimedia*.