

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, H., & Riswaya, A. R. (2014). Aplikasi Pinjaman Pembayaran Secara Kredit Pada Bank Yudha Bhakti. *Jurnal Computech & Bisnis*, 8(02).
- Apriyani, M. E., Huda, M., & Prasetyaningsih, S. (2016). Analisis Penggunaan Marker Tracking Pada Augmented Reality Huruf Hijaiyah. *JURNAL INFOTEL - Informatika Telekomunikasi Elektronika*, 8(1), 71. doi: 10.20895/infotel.v8i1.54
- Azuma, R. T. (1997, August). A Survey of Augmented reality. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 6(4), 355-385.
- Bernd, B., & Allen H, D. (2013). *Object-Oriented Software Engineering Using UML, Patterns, and Java: Pearson New International*. New Jersey: Pearson Education.Inc.
- Cawood, S., & Fiala, M. (2007). *Augmented Reality: A PRactical Guide*. Texas: The PRagmatic Bookshelf.
- Community, A. Z. (2007). *Cara Mudah Merakit PC*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Flavell, L. (2010). *Beginning Blender*. Diakses dari : <http://it-ebooks.info/book/516/>. Pada tanggal 25 November 2020
- Edward, B. T. (1887). *Primitive Culture: Researches into the Developmen of Mytology, Philosophy, Religion, Art, anfCumtom*. New York: Henry Holt.
- Harahap, N. S. (2012). *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika.
- Haryani, P., & Triyono, J. (2017). Augmented Reality (Ar) Sebagai Teknologi Interaktif Dalam Pengenalan Benda Cagar Budaya Kepada Masyarakat. *Simetris : Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 8(2), 807. doi:

- Hendrayudi. (2009). *VB 2008 untuk Berbagai Keperluan Programming*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Liputan6.com, & Melani, A. (2019, 11 16). <https://surabaya.liputan6.com/read/4112217/pemkab-mojokerto-dorong-sekolah-bekali-siswa-kebudayaan-majapahit>. Retrieved 12 14, 2020, from <https://surabaya.liputan6.com/>: <https://surabaya.liputan6.com/read/4112217/pemkab-mojokerto-dorong-sekolah-bekali-siswa-kebudayaan-majapahit>
- Maiyana, E. (2018). Pemanfaatan Android Dalam Perancangan Aplikasi Kumpulan Doa. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 54-67.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Pressman, R. S. (2014). *Rekayasa Perangkat Lunak : Pendekatan Praktis*. Terjemahan. Yogyakarta: Andi.
- Putra, F., Juni Nurma S, & Rahmat S. (2012). Aplikasi Pembelajaran Metamorfosis Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Teknik Informatika*, 1.
- Qumillaila, Q., Susanti, B. H., & Zulfiani, Z. (2017). Pengembangan Augmented Reality Versi Android Sebagai Media Pembelajaran Sistem Ekskresi Manusia. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 36(1), 57–69. doi: 10.21831/cp.v36i1.9786
- Rusman, d. (2011). *Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi, mengembangkan profesionalitas guru*. Jakarta: PT.Raja Grafindo.
- Salamah, Z. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Jakarta: Kencana.

- Setiawan, A. B. (2019). *Perancangan Buku Interaktif Pada Pengenalan dan Pembelajaran Candi di Mojokerto Berbasis Augmented Reality*. Mojokerto: Universitas Islam Majapahit.
- Setiawan, E., Syaripudin, U., & Gerhana, Y. A. (2016). Implementasi Teknologi Augmented Reality pada Buku Panduan Wudhu Berbasis Mobile Android. *Jurnal Online Informatika*, 1(1), 28. doi: 10.15575/join.v1i1.8
- Vaughan, T. (2011). *Multimedia : Making It Work. 8th Edition*. New York: McGraw-Hill.
- Wahyudi, A. K. (2014). 96-102JNTETI_14-05-18-S2L anks _- _author affiliation, abstract. *96 Jnteti*, 3(2), 96–102. doi: 10.22146/jnteti.v3i2.60
- Wahyupjl.(2018, Juli). Retrieved from eventkampus:
<https://eventkampus.com/blog/detail/1474/apa-itu-unity-3d>
- Wijayanto, M. A. (2020). *Augmented Reality Wisata Sejarah Alun-Alun Kota Mojokerto Dengan Markerless*. Mojokerto: Universitas Islam Majapahit