

Daftar Pustaka

- Andriyadi, Anggi. (2011). *Augmented reality with ARToolkit*. Lampung: Augmented reality Team
- Azuma, Ronald T. (1997). *A Survey of Augmented Reality*. *Jurnal Penelitian*. Hughes Research Laboratories.
- Azuma, Ronald T. et al. (2011). *Indirect Augmented Reality*. *Jurnal Penelitian*. Nokia Research Center-Hollywood, United States.
- Developers, Android. (2015). Platform Versions. Diakses dari : <https://developer.android.com/about/dashboards/index.html#Platform> pada tanggal 26 Oktober 2015, Jam 01.56 WIB.
- Hartono Huw. (2002). *Mengenal Alat – alat Kesehatan dan Kedokteran*. Jakarta : PT Heins Von Have.
- Pressman, Roger S. (2010). *Software Engineering A Practitioner's Approach, 7th Edition*. New York : McGraw-Hill Companies.
- Qualcomm. (2010). *Vuforia Augmented Reality SDK*. Diakses dari : <https://developer.qualcomm.com/software/vuforia-augmented-reality-sdk>. Pada tanggal 26 Oktober 2017. Jam 02.09 WIB.
- Sadiman, Arief. et al. (2011). *Media Pendidikan* . Jakarta : Rajawali Press.
- Sriyanti. (2009). M-Learning : *Alternatif Media Pembelajaran di LPTK*. Prosiding, Seminar Nasional Pendidikan. FKIP Unsri.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta : PT Pustaka Insan Madani.
- Sylva, R., Oliveira, J. C., & Giraldo, G. A. (2003). *Introduction in Augmented Reality*. *Jurnal Penelitian*. LNCC. Brazil.
- Unity. (2015). *The Leading Global Game Industry Software*. Diakses dari : <https://unity3d.com/public-relations>. Pada tanggal 26 Oktober 2017. Jam 02.09 WIB.
- Youtube. (2015, July 15). *Lagu Aplikasi : Cladio The Worm – The Green Orbs*. Diperoleh dari <https://www.youtube.com/watch?v=DwxDUI-zywY>