

DAFTAR PUSTAKA

- Soeheri. (2016).DGBL-ID (Digital Game Based Learning) Sebagai Arsitektur Perancangan Game Edukasi. *Jurnal Eksplora Informatika* , 6 (1), 71-80.
- Soeheri , Suyanto, M., Sofyan, A. F. (2016).Game Edukasi“Petualangan Adit dan Rara”Dengan Metode PHEG(Playability Heuristic Evaluation for Educational Games). *Jurnal SEMNASTEKNOMEDIA ONLINE* , 4 (1) , 2-7-13.
- Eni Irfiani, 2013. Aplikasi Pengenalan Rambu Lalu Lintas Untuk Anak Usia Dini Berbasis Multimedia Interaktif, (KNiST) Maret 2013, pp. 186~192.
- Lia Kamelia,2015. Perkembangan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Kimia Dasar, Edisi Juni 2015 Volume IX No. 1.
- Atmoko Nugroho, Basworo Ardi Pramono,2017. Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia Dan Unity Dengan Study Kasus Gedung M Universitas Semarang, *Jurnal Transformatika*, Volume 14, Nomor 2, Januari 2017.
- Rozali Toyib, 2017. Penerapan Teknologi *Augmented Reality* Pada Katalog Rumah Berbasis *Android* (Studi Kasus Pt. Jashando Han Saputra),*Jurnal Pseudocode*,Vol.4, No.1.
- Pranowo, G. 2010. *3D Studio Max 2010 – Dasar dan Aplikasi*.Penerbit Andi:Yogyakarta.
- Feby Zulham Adami,Cahyani Budihartanti,2016. Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran Sistem Pencernaan Berbasis Android,*JURNAL TEKNIK KOMPUTER AMIK BSI* VOL. II NO. 1 FEBRUARI 2016.
- Zwingly Ch Rawis, Virginia Tulenan, Brave A. Sugiarto,2018.Penerapan Augmented Reality Berbasis Android Untuk Mengenalkan Pakaian Adat Tountemboan, *E-Journal Teknik Informatika* Vol. 13, No. 1 (2018) ISSN : 2301-8364.

