

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Pratama, Dera. Parno. 2014. E-LEARNING : BELAJAR KEBUDAYAAN NUSANTARA MENGGUNAKAN MULTIMEDIA. Depok.
- [2] Danto, Walesa. DKK. 2011. Analisis Metode Occlusion Based Pada Augmented Reality Studi Kasus : Interaksi Dengan Objek Virtual Secara Real Time Menggunakan Gerakan Marker. Surabaya.
- [3] Anshori, Fatah. 2014. APLIKASI “AR-GAMELAN” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MENGENAL GAMELAN JAWA BERBASIS AUGMENTED REALITY PADA PERANGKAT MOBILE ANDROID (Studi Kasus: MI Ma’arif Nu 1 Pageraji). Purwokerto.
- [4] Sudarmillah, Endah. DKK. 2015. Augmented Reality Edugame Senjata Tradisional Indonesia. Surakarta.
- [5] Defandra, Geri. 2017. APLIKASI ANIMASI 3D CERITA RELIEF JATAKA BERBASIS ANDROID AUGMENTED REALITY DENGAN METODE MARKER BASED TRACKING. Yogyakarta.
- [6] Andriansyah, Miftah. DKK. 2018. APLIKASI WARISAN BUDAYA SENJATA TRADISIONAL PROVINSI BANTEN BERBASIS AUGMENTED REALITY PADA SMARTPHONE ANDROID. Depok.
- [7] Candra. 2014, Perancangan Sistem Interaksi Berbasis Teknologi Augmented Reality pada Sampul Media Promosi Cetak.
- [8] Laxuardy, Senja. 2012. Augmented Reality : Masa Depan Interaktivitas, <https://tekno.kompas.com/read/2012/04/09/12354384/Augmented.Reality>. Masa.Depan.Interaktivitas. (Kamis, 23 May 2019 1.54 PM).
- [9] Purnamawati. Eldrani. 2001. Media Pembelajaran CV. Rajawali. Jakarta.
- [10] Rizky. K, Ramdhan. DKK. Aplikasi Media Pembelajaran Tulang Manusia Menggunakan Augmented Reality (AR) Berbasis Android. (Kamis, 23 May 2019 1.54 PM).
- [11] Kurniawan, .K, 2011. Apa itu Android. Pengertian Android Secara Singakt. <http://thekaku.com/apa-itu-Android-pengertian-Android-secara-singkat>. (Kamis, 23 May 2019 1.54 PM).
- [12] Pressman, Roger. 2002. Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi. Yogyakarta.
- [13] Yulianto, Nanang .2012. Pembuatan Game 3 Dimensi Lost In Jungle dengan Menggunakan Unity 3D Game Engine.

[http://repository.amikom.ac.id/files/Publikasi\\_10.21.0535](http://repository.amikom.ac.id/files/Publikasi_10.21.0535). (Kamis, 23 May 2019 1.54 PM).

[14] Bunny, D. 2016. Sejarah dan pengertian dan kegunaan dari aplikasi blender. <https://dsbunny.wordpress.com/2015/05/26/sejarah-pengertiandan-kegunaan-dari-aplikasi-blender-3d/>. (Kamis, 23 May 2019 1.54 PM).

[15] Wikipedia. Daftar Versi Android. [https://id.wikipedia.org/wiki/Daftar\\_versi\\_Android](https://id.wikipedia.org/wiki/Daftar_versi_Android). (Selasa, 23 Juli 2019 1.48 PM).

Kusuma, Panji. 2009. Budaya Nusantara 33 Provinsi +Atlas Provinsi Indonesia. Jalur Mas Media. Jakarta Pusat.

Dianawati, Ajen. 2006. Aneka Budaya Nusantara. AnteloPress. Cibubur.

Syah, Anas. Dkk. 2014. Budaya Nusantara. Perpustakaan Umum Kota Malang. Malang.

Batas Wilayah Kalimantan Utara. <https://www.simtaru.kaltaraprov.go.id> (Kamis, 23 May 2019 1.54 PM)

Informatikalogi. Pengertian Flowchart dan Jenis-Jenisnya. <https://informatikalogi.com/pengertian-flowchart-dan-jenis-jenisnya/>. (Rabu, 3 Juli 2019 12.20 PM).

<https://www.sejarah-negara.com/2015/08/peta-aceh-lengkap-dengan-nama-provinsi-dan-kota.html>. (Kamis, 23 May 2019 1.54 PM).

<https://hpsultan.com/urutan-sistem-operasi-android-terbaru/>. (Selasa, 23 Juli 2019 1.48 PM).