

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Dastbaz, M. (2003). *Designing Interactive Multimedia Systems*. International Edition. McGraw-Hill Company, New York.
- Gonia, M Firdaus. 2009. *Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Assesmen pada Pembelajaran Pembiasaan Cahaya*. Skripsi Prodi Pendidikan Ilmu Komputer Fakultas Matematika dan Pengetahuan Alam Universitas Pendidikan Indonesia Bandung: tidak diterbitkan.
- Hartati, Linda. 2010. *Pengaruh Pembelajaran Matematika Berbasis Komputer Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa*. Skripsi Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Matematika dan Pengetahuan Alam Universitas Pendidikan Indonesia Bandung : Tidak Diterbitkan.
- Jiwatama, Rusman Arby. 2012. *Implementasi Augmented reality sebagai Media Promosi Trans Studio Bandung dengan menggunakan Artoolkit*. (online), (<http://repository.gunadarma.ac.id:8080/bitstream/123456789/1135/1/50407131.pdf>, diakses 17 september 2012).
- Kaufmann, Hannes. 2002. *Collaborative Augmented Reality in Education*.(online),(<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.2.2215&rep=rep1&type=pdf>, diakses 1 Juni 2011).
- Mardika, N. 2008. *Pengembangan Multimedia Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Di SD*, (Online),

Riki Amalia Suryana, 2012

Pengembangan Media Brosur Berbasis Augmented Reality Pada Pembuatan Gedung Fakultas Virtual Universitas Pendidikan Indonesia dalam Bentuk Objek 3D
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

(<http://mardikanyom.tripod.com/Multimedia.pdf>, diakses pada tanggal 20 september 2012).

Haller, Michael & Billinghurst, Mark. 2010. *Emerging Technologies of Augmented Reality: Interfaces and Design*. Idea Group Publishing.

Bimber, Oliver & Raskar, Ramesh. 2005. *Spatial Augmented Reality: Merging Real and Virtual Worlds*.(online), (<http://140.78.90.140/medien/ar/SpatialAR/download.php>, diakses 1 november 2011).

Milgram, Paul & Kishino, Fumio.1994. *A taxonomy of mixed reality visual displays*.(online),(http://etclab.mie.utoronto.ca/people/paul_dir/IEICE94/ieice.html, diakses 7 oktober 2011).

Pressman, RS.2002. *Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Pratisi*.Yogyakarta Andi Offset

Raniarti,Ulya. 2009. *Pengertian Realitas Maya*. (online), (<http://p3nsacola.blogspot.com/2009/01/realitas-maya.html>, diakses 2 september 2011).

Ronald T dan Azuma.1997. *A Survey of Augmented Reality*. Hughes Research Laboratories: Malibu.

Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : CV. Alfabeta.

Wira Samodra, Didik. 2008. *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. (Online), <http://didikwirasamodra.wordpress.com/2008/09/05/multimedia%20pebelajaran%20interaktif/>, diakses september 2012].

Riki Amalia Suryana, 2012

Pengembangan Media Brosur Berbasis Augmented Reality Pada Pembuatan Gedung Fakultas Virtual Universitas Pendidikan Indonesia dalam Bentuk Objek 3D
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

- _____. 2012. *Pengertian Brosur*. (online), <http://id.wikipedia.org/wiki/Brosur> , diakses 19 september 2012).
- _____. 2012. *Augmented Reality Repository*. (online), <http://ar.benjones.us/how-to-make-ar/3ds-max> , diakses 21 desember 2011).
- _____.2010.*Uji Validitas Dan Reliabilitas Dengan SPSS*. (Online), (<http://chamid29.wordpress.com/2010/07/20/uji-validitas-dan-reliabilitas-dengan-spss/>, diakses 29 September 2012).
- _____.2009. *Gambar Jica Front*. (Online), (<http://p4mriupi.wordpress.com/about/jica-front-fpmipa-excelent/>, diakses 17 agustus 2011).
- _____.2010.Gambar *FPMIPA*. (Online),(<http://nununghaerani.blogspot.com/2010/11/fpmipa-upi-kampus-tercinta.html> ,diakses 17 agustus 2011).
- _____.2009. *Gambar gedung FPOK*. (Online), (<http://fpok.upi.edu/>, diakses 17 agustus 2011).
- _____.2010. *bagian atas Fakultas UPI*. (Online),(<http://www.google.com/earth/>, diakses 17 agustus 2011).
- _____.2010. *slide show hasil model3D*. (Online),(http://arsitektur.upi.edu/?page_id=347, diakses 17 agustus 2011).