

## DAFTAR PUSTAKA

- Bahari, Aziz. 2013. Pembangunan Game Doa Untuk Anak Muslim. Skripsi Prodi Teknik Informati Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer UNIKOM Bandung : tidak diterbitkan.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. Psikologi Belajar. Jakarta : Rineka Cipta.
- Entin. 2010. Algoritma Pencarian (Algoritma Pencarian). Modul. [Online], Jilid 4, Tersedia: [http ://http://lecturer.eepis-its.edu/~entin/Kecerdasan Buatan/Buku/Bab 4 Algoritma Pencarian.pdf](http://http://lecturer.eepis-its.edu/~entin/Kecerdasan%20Buatan/Buku/Bab%204%20Algoritma%20Pencarian.pdf). [13 Agustus 2013]
- Fitria, Laelatul. 2011. Media Pembelajaran Interaktif Sesuai Rencana Program Pembelajaran Untuk Kelas 1 Sdn Bantul Manunggal. [Online], Tersedia: [http://repository.amikom.ac.id/files/PUBLIKASI\\_07.11.1698.pdf](http://repository.amikom.ac.id/files/PUBLIKASI_07.11.1698.pdf). [12 Desember 2014]
- 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.
- Green, Timothy D. & Abbie Brown. (2002). Multimedia Project in the Classroom. California : Corwin Press, Inc.
- 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

*Setiawan, Chandra A. 2014*

***Rancang Bangun Multimedia Interaktif Berbasis Augmented Reality Dengan Menggunakan Metode Algoritma Pencarian***

*Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu*

- Hendrawan Priyambudi, Rizkianto. 2013. Penerapan *Augmented reality* Untuk Katalog Produk Furniture Pada Toko Andalas Jaya. [Online]. Tersedia : [http://repository.amikom.ac.id/files/Publikasi\\_09.01.2631.pdf](http://repository.amikom.ac.id/files/Publikasi_09.01.2631.pdf). [01 Februari 2014]
- Hendrianto, Diaz, Ary Mazharuddin S. (2010). Implementasi *Augmented reality* Memanfaatkan Sensor Akselerometer, Kompas dan GPS Pada Penentuan Lokasi Masjid Berbasis Android. [Online]. Tersedia: <http://digilib.its.ac.id/public/ITS-Undergraduate-16859-5107100112-paperpdf.pdf> . [12 Desember 2013]
- Hutapea, Bow (2013). *Augmented reality*. [Online] tersedia : [http://bowandy.blogspot.com/2013/05/augmented-reality-ar\\_6.html](http://bowandy.blogspot.com/2013/05/augmented-reality-ar_6.html). [01 Juli 2013]
- Kaufmann, Hannes. 2002. Collaborative Augmented Reality in Education. [Online] Tersedia: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.12.2215&rep=rep1&type=pdf>. [1 Juni 2013]
- Kuswari, Usep (2012). *Hakikat Belajar dan Pembelajaran*. [Online] tersedia : [.http://file.upi.edu/Direktori/FPBS/JUR.\\_PEND.\\_BAHASA\\_DAERAH/195901191986011-USEP\\_KUSWARI/Hakikat\\_Belajar\\_dan\\_Pembelajaran.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FPBS/JUR._PEND._BAHASA_DAERAH/195901191986011-USEP_KUSWARI/Hakikat_Belajar_dan_Pembelajaran.pdf). [15 Mei 2013]
- Munir (2010). *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung. ALFABETA.
- Prayoga, Arief. (2010). *Pembangunan Sistem Penyampaian dan Pengaksesan Konten Pendukung Pembelajaran Menggunakan Layanan SMS*. Skripsi Prodi Pendidikan Ilmu Komputer Fakultas Matematika dan Pengetahuan Alam Universitas Pendidikan Indonesia Bandung: tidak diterbitkan.

- Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta. PT. RajaGrafindo Persada.
- Rosdianah. 2011. Prinsip Kerja Sistem *Augmented reality*. [Online]. Tersedia <http://rosdianah.blogspot.com/2011/12/prinsip-kerja-sistem-augmented-reality.html>. [12 Desember 2013]
- Rizky, Ardi. 2013. Pengenalan binatang untuk anak usia dini menggunakan *Augmented reality*. Skripsi Prodi Teknik Informati Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer UNIKOM Bandung : tidak diterbitkan.
- Sajuardi, Lenza (2012). *Masa Lalu, Kini, dan Masa Depan Teknologi Augmented reality*. [Online] tersedia : <http://teknokompas.com/read/2012/05/02/00265964/Masa.Lalu..Kini..dan.Masa.Depan.Teknologi.Augmented.Reality>. [01 Juli 2013]
- Shofiyulloh, Moh. Panji. 2011. Pengembangan Media Berbasis *Augmented reality* untuk Kegiatan Pembelajaran Siswa. Skripsi Prodi Pendidikan Ilmu Komputer Fakultas Matematika dan Pengetahuan Alam Universitas Pendidikan Indonesia Bandung: tidak diterbitkan.
- Slameto. (2010). *BELAJAR & FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHINYA*. Jakarta. PT. RINEKA CIPTA.
- Sugiyono (2009). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung. ALFABETA.
- Sujadi, 2002. Metodologi Penelitian Pendidikan. Jakarta: Rineka Cipta.
- Supriyanto. 2013. *Augmented reality*. [Online]. Tersedia <http://www.vedcmalang.com/pppstkboemlg/index.php/artikel-coba-2/teknologi-informasi/527-realita-tertambah>. [01 Juli 2013]

Setiawan, Chandra A. 2014

**Rancang Bangun Multimedia Interaktif Berbasis Augmented Reality Dengan Menggunakan Metode Algoritma Pencarian**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Suyanto. 2010. Algoritma Optimasi Deterministik atau Probabilistik. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Wahono, R. S. (2006). Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran [online]. Tersedia : <http://romisatriawahono.net>. [01 Juli 2013]