

DAFTAR PUSTAKA

- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran . *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 104-117.
- Herawan, L. (2013, April 4). Augmented Reality (AR) dalam penyelenggaraan Kearsipan. *Majalah ARSIP Edisi 60*, pp. 48-51.
- Herdin. (2017, Januari 12). *Lontara aksara tradisional masyarakat Bugis-Makassar*. Retrieved from Sulawesita: <https://www.sulawesita.com/lontara-aksara-tradisional-masyarakat-bugis-makassar/>
- Kacerais. (2017, Januari 28). *Development Tools Augmented Reality – Vuforia*. Retrieved from Kcdev: <https://kcdev.id/development-tools-augmented-reality-vuforia/>
- Mahendra, I. B. (2016). Implementasi Augmented Reality (AR) menggunakan unity dan vuforia SDK. *Jurnal Ilmiah ILMU KOMPUTER Vol.9, No.1*, 1-5.
- Martono, K. T. (2011). Augmented Reality Sebagai Metafora Baru dalam Teknologi Interaksi Manusia dan Komputer . *JURNAL SISTEM KOMPUTER Vol.1, No.2* , 60-64.
- Nurhaeda. (2018). Revitalisasi nilai-nilai ‘Pappaseng’ sebagai kearifan lokal masyarakat Bugis: Konseling Eksistensial . *Prosiding SNBK (Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling) 2 (1)* , 295 – 313 .
- Nurrul Fakhri, E. d. (2018). Perancangan Media Pembelajaran Bangun Ruang Matematika menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *e-Proceeding of Engineering : Vol.5, No.3* , 7986-8001.
- Pratama, A. R. (2019, Januari 21). *Belajar UML Activity Diagram*. Retrieved from Codepolitan: <https://www.codepolitan.com/mengenal-uml-contoh-uml-diagram-model-activity-diagram>
- Purwanto, E. (2014, Mei 12). *Cerita di Balik Software 3D Blender*. Retrieved from Bpptik: <https://bpptik.kominfo.go.id/2014/05/12/419/cerita-di-balik-software-3d-blender/>
- Rio, A. (2019, Januari 6). *User Acceptance Testing (UAT)*. Retrieved from Simulasi dan Game Komputer: <https://staff.uniku.ac.id/rioandriyat/user-acceptance-test-uat/>
- Salamadian. (2018, Juni 17). *USE CASE : Pengertian, Fungsi, dan contoh*. Retrieved from SALAMADIAN: <https://salamadian.com/pengertian-use-case-diagram-adalah/>

- Setiawati, T. (2018, Oktober 20). *Peranan Teknologi dalam Dunia Pendidikan*. Retrieved from Kompasiana: <https://www.kompasiana.com>
- Share, B. (2019, September 16). *FLOWCHART (Diagram Alir): Pengertian, Definisi, Simbol dan Tipe Flowchart*. Retrieved from Bakhel: <https://www.bakhel.com/2019/09/pengertian-definisi-simbol-tipe-flowchart.html>
- Wibisono Sukmo Wardhono, M. L. (2015). Evaluasi user acceptance Augmented Reality Triage Mobile pada sistem kedaruratan medis. *Seminar Teknologi dan Rekayasa (SENTRA)*, 218-223.
- Widiya. (2019, Agustus 30). *Teknologi Augmented Reality*. Retrieved from Jagoan Hosting: <https://www.jagoanhosting.com/blog/teknologi-augmented-reality/>
- Zakky. (2018, Maret 18). *Pengertian Media Pembelajaran Menurut Para Ahli dan Secara Umum*. Retrieved from Zonareferensi: <https://www.zonareferensi.com/pengertian-media-pembelajaran/>