

## DAFTAR PUSTAKA

- Dhanta, 2009, pengertian aplikasi, (<http://elib.unikom.ac.id/download.php?id.=205634>), (diakses 29 November 2013).
- Slamet, Supardja, 2013, Pengertian Peta Secara Global, Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Antony, 1999, Ilmu Pengetahuan Sosial GEOGRAFI untuk Kelas VI, Esis, Jakarta.
- Sugandi, Achmad, dkk. 2000, Belajar dan Pembelajaran, IKIP PRESS, Semarang.
- Awang, 2007, Tahapan Pengembangan Multimedia Interaktif, (<http://www.awang.himatif.or.id/download/Tahapan%20Pengembangan%20Multimedia%20Interaktif.ppt>), (diakses 13 November 2013).
- Supriyanto, 2013, Pengertian Augmented Reality, Andi Publisher, Yogyakarta.
- Adobe, Augmented reality using a webcam and Flash ([http://www.adobe.com/devnet/flash/articles/augmented\\_reality.html](http://www.adobe.com/devnet/flash/articles/augmented_reality.html)), (diakses 15 Januari 2014).
- Soekahar, 2004, Blender Publisher, E-book, Jakarta.
- Binanto, 2010, Kupas tuntas Adobe Flash CS6, Madcom, Madiun.
- Sutopo AH, 2007, Pemrograman Flash dengan PHP dan MySQL, Graha Ilmu, Yogyakarta.