

## DAFTAR PUSTAKA

- Aditya. (2009). *Trik Dahsyat Menjadi Animator 3D Andal*.
- Andrew, I. C. (2006). *Real-Time Markless Tracking for Augmented Reality*.
- Andriyadi, A. (2011). *Augmented Reality with ARToolkit Reality Leaves a Lot To ARTeam*.
- Azuma, R. T. (1997). *A Survey of Augmented Reality*.
- Bimber, O., & Raskar, R. (2005). *Spatial Augmented Reality Merging Real and Virtual Worlds*. A K Peters Ltd.
- Booch, G., Rumbaugh, J., & Jacobson, I. (1998). *The Unified Modeling Language User Guide*.
- Djunaidi, & Mutia. (2015). *Pengembangan Aplikasi Pengenalan Lingkungan Sekitar Dengan Menggunakan Engine Unity 3D*.
- Efendi, Y., Wira, T., & Khoirunnisa, E. (2016). *PENERAPAN TEKNOLOGI AR (AUGMENTED REALITY) PADA PEMBELAJARAN ENERGI ANGIN KELAS IV SD DI RUMAH PINTAR AL-BAROKAH*. Tangerang.
- Fernando, M. (2013). *Perancangan Aplikasi Pengenalan Beberapa Bagian*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Goldstone, W. (2011). *Unity 3.x Game Development Essentials*. New York: Packt Publishing.
- Jyh, C. L. (1999). *Automatically Generating Virtual Guide Tours*.
- Kamelia, L. (2015). *PERKEMBANGAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA KULIAH KIMIA DASAR*. *Jurnal Pendidikan Islam*, 238-253.
- Kim, Y. K. (2014). *Implementation of Augmented Reality System for Smartphone Advertisements*. In I. J. Eng.
- Lucas, J., & Thabet, W. (2007). *Benchmarking User Performance by Using Virtual Reality for Task-Based Training*.
- Nazruddin, S. H. (2011). *Android : Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet*.
- Qualcomm. (2012). *Augmented Reality on Android*. Vuforia - Augmented Reality Platform.

- Rahadi, Tursina, & Anra, H. (2017). RANCANG BANGUN APLIKASI AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID UNTUK PENGENALAN RUMAH ADAT KALIMANTAN BARAT. 163-169.
- Rahmat, B. (2011). *Analisis dan Perancangan Sistem Pengenalan Bangun Ruang*. Medan: Universitas Sumatera Utara.
- Ramadar, P. (2014). *IMPLEMENTASI TEKNOLOGI MARKERLESS AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PENGENALAN GEDUNG-GEDUNG DI FMIPA UNIVERSITAS LAMPUNG*. Lampung.
- Rentor, M. F. (2013). *Rancang Bangun Perangkat Lunak Pengenalan Motif Batik Berbasis Augmented Reality*.
- Roedayan, R. (2014). *Unity Tutorial Game Engineering*. Bandung.
- Rosyad, P. (2014). *PENGENALAN HEWAN AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Safaat, N. (2012). *Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*.
- Scheinerman, M. (2009). *Exploring Augmented Reality*. Haverford: Haverford College Computer Science.
- Sholih. (2006). *Pemodelan Sistem Informasi Berorientasi Obyek dengan UML*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Siltanen, S. (2012). *Theory and Applications of Marker-Based Augmented Reality*. Julkaisija: Finland.
- Sood, R. (2012). *Pro Android Augmented Reality*.
- Sproull, R. F., & Newman, W. (1973). *Principle of Interactive Computer Graphics*.
- Sutoyo, R. (2009). *Teori Pengolahan Citra Digital*. Yogyakarta.
- Valino, J. R. (1998). *Interactive Augmented Reality*. Rochester, New York.
- Warrington, C. R. (2012). *Markerless Augmented Reality for Panoramic*. School of Information Technology and Engineering Faculty of Engineering University of Ottawa Canada.
- Widyaprasiddha, A. N. (2012). Penggunaan Augmented Reality untuk pengenalan letak 33 propinsi di Indonesia. *Teknik Informatika, STMIK AMIKOM Yogyakarta*.
- Wulansari, O. D., Zaini, T., & Bahri, B. (2013). Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran. *Jurnal Informatika*, 122-131.