

## DAFTAR PUSTAKA

- <sup>1</sup>Andrean Yoshiya Aziz Setyawan Hidayat. 2014. Animasi Interaktif Pengenalan *Hardware* Komputer Dengan Metode Demontrasi Berbasis Tiga Dimensi
- <sup>2</sup>Meyti Eka Apriyani, Robie Gustianto. 2015. *Augmented Reality* Sebagai Alat Pengenalan Hewan Purbakala Dengan Animasi 3D Menggunakan Metode *Single Marker*
- <sup>3</sup>Prita Haryani. 2017. *Augmented Reality* Sebagai Teknologi Interaktif Dalam Pengenalan Benda Cagar Budaya Kepada Masyarakat
- <sup>3</sup>Juki Irfansyah. 2017. Jurnal Media Pembelajaran Pengenalan Hewan Untuk Siswa Sekolah Dasar Menggunakan *Augmented Reality* Berbasis *Android*
- <sup>4</sup>Jonathan Chow, Haoyang Feng, Robert Amor, Burkhard C. Wunsche. 2014. *Music Education using Augmented Reality with a Head Mounted Display*
- <sup>5</sup>Angga Maulana, Wahyu Kusuma. 2014. Aplikasi *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran Tata Surya
- <sup>6</sup>Zulkarnain Effendi, Murinto. 2014. Jurnal Aplikasi *Multimedia* Sebagai Media Informasi Pada Pengenalan Monumen Yogya Kembali Yogyakarta
- <sup>7</sup>Katy Yao. 2015. *Storyboard Development for Interactive Multimedia Training*
- <sup>8</sup>Nency Extise Putri. 2017. Aplikasi Berbasis *Multimedia* untuk Pembelajaran *Hardware* Komputer
- <sup>9</sup>Mehroosh Sidiq. 2017. *Augmented Reality VS Virtual Reality*
- <sup>10</sup>Vaishali Agrawal. 2017. *A Review: Augmented Reality and Its Working*