

DAFTAR PUSTAKA

- Andi. (2014). *Desain Logo Dengan Adobe Illustrator dan Photoshop CS6* (Ignas, ed.). Yogyakarta: Wahana Komputer.
- Andi. (2016). *Kupas Tuntas Adobe Photoshop CC*. Yogyakarta: MADCOMS.
- Apriyani, M. E., & Gustianto, R. (2015). *Augmented Reality sebagai Alat Pengenalan Hewan Purbakala dengan Animasi 3D menggunakan Metode Single Marker*. 07(01), 47–52.
- Apriyani, M. E., Huda, M., & Prasetyaningsih, S. (2016). *Analisis Penggunaan Marker Tracking Pada Augmented Reality Huruf Hijaiyah*. 8(1), 71–77.
- Arifitama, B. (2017). *Panduan Mudah Membuat Augmented Reality*. Yogyakarta: ANDI.
- Debora M. Lengkey, Yaulie D. Y. Rindengan, V. T. (2014). *BROSUR FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS SAM RATULANGI MANADO DENGAN TEKNOLOGI MARKERLESS AUGMENTED REALITY*. 1–10.
- Elistiana Siswanti, Silvi Andriyani, & B. A. N. (2015). *Game Perjuangan berbasis RPG (Role Playing Game) di Platform Dekstop* PENULISAN JURNAL PROYEK AKHIR JOURNAL WRITING FORMAT FOR FINAL PROJECT. 1(2), 1126–1133.
- Enterprise, J. (2017). *BUKU WORK SHOP GRAFIS DAN DIGITAL IMAGING*.

<https://doi.org/717051497>

Erico Darmawan H. Laurentius Risal. (2011). *PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK C#*. Bandung: Informatika Bandung.

Gusman, R., & Apriyani, M. E. (2016). *Analisis Pemanfaatan Metode Markerless User Defined Target Pada Augmented Reality Sholat Shubuh*. 8(1), 64–70.

Hans Kristian, Hendri Setiawan, & O. H. K. (2015). *Implementasi Augmented Reality Visualisasi Rumah Berbasis Unity*. 05(02), 40–44.

Hariadi, M. F. (2018). *IDENTIFIKASI KESULITAN BELAJAR SISWA KELAS V PADA POLAK NTB*. 010(12), 121–131.

Harni Kusniyati & Nicky Saputra Pangondian Sitanggang. (2016). *APLIKASI EDUKASI BUDAYA TOBA SAMOSIR BERBASIS ANDROID*. 9(1), 9–18.

Huiyu Zhou, Jiahua Wu, J. Z. (2014). *Digital Imaging Processing: Part1*. bookboon.com.

Jane Irma Sari, Sulindawaty, H. T. S. (2017). *DIGITAL DENGAN MENGGABUNGKAN ALGORITMA HILL CIPHER DAN METODE LEAST SIGNIFICANT BIT (LSB)*. 1(2), 1–8.

Jubilee Enterprise. (2015). *Mengenal Dasar-Dasar Pemrograman Android*. JAKARTA.

M. Hilmi Masruri, J. C. (2015). *Buku Pintar ANDROID*. JAKARTA.

M. Irwan Ukkas, Reza Andrea, D. D. (2016). *PEMBELAJARAN BANGUN RUANG AUGMENTED REALITY DENGAN METODE MARKER BASED TRACKING BERBASIS ANDROID*. 01(01), 12–18.

- Mantasia, H. J. (2016). *PENGEMBANGAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY SEBAGAI PENGUATAN DAN PENUNJANG METODE PEMBELAJARAN DI SMK UNTUK IMPLEMENTASI KURIKULUM 2013*. 6(3), 281–291.
- Marneanu, M. Ebner, T. R. (2014). *Evaluation of Augmented Reality Frameworks for Android Development*. 8(4), 37–44. <https://doi.org/10.3991/ijim.v8i4.3974>
- Miles, R. (2016). *C# Programming Yellow Book* (Cheese).
- Mirna Indrianti, Irma Indriani, & N. A. R. (2017). *Buku Siswa Matematika* (D. F. Udari, ed.). PT. Intan Pariwara.
- Muga Linggar Famukhit, Maryono, Lies Yulianto, B. E. P. (2013). *Interactive Application Development Policy Object 3D Virtual Tour History Pacitan District based Multimedia*. 04(03), 15–19.
- Prof, A., & Mahmoud, A. Y. (2017). *Backburner Management For Network Rendering 3DS MAX*. 03(03 March), 1450–1453.
- Putra Adi Sumirat. (2012). *Aplikasi alat musik gamelan jawa pada perangkat android*. 14(01), 24–32.
- Rawis, Z. C., Tulenan, V., & Sugiarto. (2018). *Penerapan Augmented Reality Berbasis Android Untuk Mengenalkan Pakaian Adat Tountemboan*. 13(1), 30–37.
- Rickman Roedavan. (2018). *Unity Tutorial Game Engine*. Bandung: Informatika Bandung.
- Rosa A.S & M. Shalahuddin. (2015). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung.

- Sannikov, S., Zhdanov, F., Chebotarev, P., & Rabinovich, P. (2015). Interactive Educational Content Based on Augmented Reality and 3D Visualization. In *Procedia - Procedia Computer Science* (Vol. 66). <https://doi.org/10.1016/j.procs.2015.11.082>
- Sugiyono, P. D. (2013). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF KUALITATIF DAN R&D*. Bandung: ALFABETA, cv.
- Sutrisno Adam, Arie S. M. Lumenta, ST, MT, Jimmy R. Robot, ST, M. (2014). *Implementasi Teknologi Augmented Reality pada Agen Penjualan Rumah*. 19–25. <https://doi.org/2301-8402>
- Wati, E. F., & Kusumo, A. A. (2016). *Penerapan Metode Unified Modeling Language (UML) Berbasis Desktop Pada Sistem Pengolahan Kas Kecil Studi Kasus Pada PT Indo Mada Yasa Tangerang*. 5(1), 24–36.