

## DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S., Lumenta, A. S. M., & Robot, J. R. (2014). Implementasi Teknologi Augmented Reality Pada Agen Penjualan Rumah. *E-Journal Teknik Elektro Dan Komputer*, 3(5), 19–25. <https://doi.org/10.35793/jtek.3.5.2014.6059>
- Apriyani, M. E., & Gustianto, R. (2015). Augmented Reality sebagai Alat Pengenalan Hewan Purbakala dengan Animasi 3D menggunakan Metode Single Marker. *JURNAL INFOTEL - Informatika Telekomunikasi Elektronika*, 7(1), 47. <https://doi.org/10.20895/infotel.v7i1.29>
- Apriyani, M. E., Huda, M., & Prasetyaningsih, S. (2016). Analisis Penggunaan Marker Tracking Pada Augmented Reality Huruf Hijaiyah. *JURNAL INFOTEL - Informatika Telekomunikasi Elektronika*, 8(1), 71. <https://doi.org/10.20895/infotel.v8i1.54>
- Bowers, S. P. (1998). Predicting success in early childhood teacher education programs. *Journal of Early Childhood Teacher Education*, 19(3), 227–233. <https://doi.org/10.1080/0163638980190306>
- Elektro-ft, J. T. (2014). Brosur Fakultas Teknik Universitas Sam Ratulangi Manado Dengan Teknologi Markerless Augmented Reality. *E-Journal Teknik Elektro Dan Komputer*, 3(4), 1–10. <https://doi.org/10.35793/jtek.3.4.2014.5907>
- Elistiana, S., Silvi, A., & Adi N, B. (2015). *Jejak Merah Putih : Game Perjuangan berbasis RPG ( Role Playing Game ) di Platform Dekstop* PENULISAN JURNAL PROYEK AKHIR JOURNAL WRITING FORMAT FOR FINAL PROJECT. 1(2), 1144–1151.
- Gusman, R., & Apriyani, M. E. (2016). Analisis Pemanfaatan Metode Markerless User Defined Target Pada Augmented Reality Sholat Shubuh. *JURNAL INFOTEL - Informatika Telekomunikasi Elektronika*, 8(1), 64. <https://doi.org/10.20895/infotel.v8i1.53>
- Indriani, R., Sugiarto, B., & Purwanto, A. (2016). Pembuatan Augmented Reality Tentang Pengenalan Hewan Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android Menggunakan Metode Image Tracking Vuforia. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 73–78.
- Irwan Ukkas, M., Andrea, R., & Deny, D. (2018). Pembelajaran Bangun Ruang Augmented Reality Dengan. *Sebatik Stmik Wicida*, 3(2), 12–18.
- Kahirul, Ilhamiarsyah, U., Wijaya, R. F., & Utomo, R. B. (2018). Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Promosi Penjualan Rumah. *Seminar Nasional Royal (SENAR)*, 1(1), 429–434.
- Madcoms. (2016). *Kupas Tuntas Adobe Photoshop cc*. Penerbit Andi.

- Mantasia, M., & Jaya, H. (2016). Pengembangan Teknologi Augmented Reality Sebagai Penguatan Dan Penunjang Metode Pembelajaran Di Smk Untuk Implementasi Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 6(3), 281. <https://doi.org/10.21831/jpv.v5i3.10522>
- Muntahanah, M., Toyib, R., & Ansyori, M. (2017). Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Katalog Rumah Berbasis Android (Studi Kasus Pt. Jashando Han Saputra). *Pseudocode*, 4(1), 81–89. <https://doi.org/10.33369/pseudocode.4.1.81-89>
- Prof, A., & Mahmoud, A. Y. (2017). *Backburner Management For Network Rendering 3DS MAX*. April.
- Raharjo Budi. (2015). *Mudah Belajar C#*. Informatika Bandung.
- Rickman, R. (2018). *Unity Revisi ke 2 Tutorial Game Engine*. Informatika Bandung.
- Rosa, A. ., & Shalahuddin, M. (2015). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek* (3rd ed.). Informatika Bandung.
- Sadono, J. B., Bing Bedjo Tanudjaja, & Baskoro Suryo Banindro. (2014). Perancangan Karya Fotografi Penggabungan Antara Pre-Wedding Photography Dengan Commercial Photography Dengan Teknik Digital Imaging Abstrak Pendahuluan Pembahasan. *Adiwarna*, 1(4). <http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/2028/1821>
- Sidyawati, L., Sudarmanto, J. A., Prasetyo, A. R., & Hawari Bin Berahim, E. M. (2019). Nusantara Mask Heritage Malaysia: Infographic Application Development of Masks of Malaysian Indigenous Tribes At the Museum of Asian Art Malaysia Based on Augmented Reality As Media of Tourism Education. *Jurnal IPTA*, 7(2), 163. <https://doi.org/10.24843/ipta.2019.v07.i02.p07>
- Tijono, R. C., Isnanto, R. R., & Martono, K. T. (2015). Penerapan Teknologi Augmented Reality sebagai Sarana Promosi Produk Sarana Sejahtera Wilson's Office Chairs Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 3(4), 493. <https://doi.org/10.14710/jtsiskom.3.4.2015.493-502>
- Yudhanto, Y., & Wijayanto, A. (2018). *Mudah Membuat dan Berbisnis Aplikasi Android dengan Android Studio*. PT Elex Media Komputindo.