

DAFTAR PUSTAKA

- Andy Pranomo, 2013, *Media Pendukung Pembelajaran Rumah Adat Indonesia Menggunakan Augmented Reality*. Jurnal Eltek, 11 (1), 122-132.
- Azuma, R.T, 1997, *A Survey of Augmented Reality. Presence: Teleoperators and Virtual Environments 6: 355-385*.
- Binanto, Iwan, 2010, *Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya*. Andi, Yogyakarta.
- Febrian Wahyutama. 2013, *Penggunaan Teknologi Augmented Reality Berbasis Barcode sebagai Sarana Penyampaian Informasi Spesifikasi dan Harga Barang yang Interaktif Berbasis Android Studi Kasus pada Toko Elektronik ABC Surabaya*. Program Studi Sistem Informasi, Institut Teknologi Sepuluh November
- Gary B, Thomas J & Misty E, 2007, *Smartphone Technology*.
- Hendratman H. dan Robby, 2008, *The Magic of 3D Studio Max*. Informatika, Bandung.
- Hoog, A. 2011. *Android Forensic: Investigation, Analysis, and Mobile Security for Google Android*. Elsevier, Waltham.
- Jevri Setia Nugraha, 2012, *Pembuatan Media Pembelajaran Pengenalan Tata Surya Dan Exoplanet Dengan Menggunakan Unity Untuk Sekolah Menengah Pertama*. Program Studi Ilmu Komputer, Universitas Lampung.
- Kadir, Abdul, 2013, *Pengantar Teknologi Informasi Edisi Revisi*. Andi, Yogyakarta.
- Milgram, P., Takemura, H., Utsumi, A. & Kishino, F, 1994. *Augmented Reality: A class of displays on the reality-virtuality continuum. SPIE, Telemanipulator and Telepresence Technologies 2351: 282-292*.
- Muhammad Rifa'i, 2014, *Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Aplikasi Katalog Rumah Berbasis Android*. Program Studi Teknik Informatika, Universitas Muria Kudus.

Ossy Dwi Endah Wulansari dan Yunda Heningtyas. 2010, *Implementasi Teknologi Augmented Reality pada Gedung-gedung di Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Lampung*. Program Studi Ilmu Komputer, Universitas Lampung

Roedavan, R., 2014, *Unity Tutorial Game Engine*, Informatika, Bandung, Indonesia.

Sugiyono, 2013, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, Alfabeta, Bandung.

Sutopo, Ariesto Hadi. 2003, *Multimedia Interaktif Dengan Flash*. Graha Ilmu, Jakarta.

Suyanto, M. 2005, *Multimedia alat untuk meningkatkan keunggulan bersaing*. Andi, Yogyakarta.