

## DAFTAR PUSTAKA

- Andriyadi, A., 2011. Augmented Reality With ARToolKit.
- Azuma, R. T., 1997. PRESENCE: Virtual and Augmented Reality. 6(4).
- Alvino Octaviano, 2018. PENERAPAN AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID SEBAGI BAHAN AJAR UNTUK PEMODELAN MESIN IJECTOR
- Anggi Andriadi, 2010. Sejarah Augmented reality.
- Aufa Anggun Probo Kusumo, 2016. RANCANG BANGUN APLIKASI 3D SPAREPART SEPEDA MOTOR UNTUK PEMBELAJARAN TEKNIK OTOMOTIF.
- Bambang, Y., 2012. Panduan Praktis Penyusunan Usulan Penelitian dan Skripsi.
- Brian, 2012. Pengertian dan istilah Augmented Reality.
- Dastbaz, 2003. Interaktif system multimedia desain dan development (IMSDD).
- Fernando, 2013. Teknik motion tracking.
- Haller Billing Hurts dan Thomas, 2007. Tujuan riset Augmented Reality.
- Hellik Hermawan, 2019. PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MESIN MENGGUNAKAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY.
- Henderi, 2008:5. Jenis-jenis diagram UML.
- Ilham Fa'idh f, 2015. Kegunaan Sketchup.
- Ilmawan Mustaqim, 2017. PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY.
- Kendal, 2010. Pengembangan system rapid application development (RAD)
- Muhhamad Dzikrillah, 2017. MEMBANGUN APLIKASI AUGMENTED REALITY SIMULASI PEMELIHARAAN SISTEM KARBURATOR DAN BUSI PADA MOBIL BERBASIS DEKSTOP.
- Mustaqbal dkk, 2015,34. Spesifikasi fungsional pada balckbox testing.
- Nugroho dan Pramono, 2013. Reality software development kit (SDK).
- Rusliyawati<sup>1</sup>, Agus Wantoro<sup>2</sup>, Adit Nurmansyah<sup>3</sup>. 2020. "PENERAPAN AUGMENTED REALITY (AR) DENGAN KOMBINASI TEKNIK MARKER UNTUK VISUALISASI MODEL RUMAH PADA PERUM PRAMUKA GARDEN RESIDENCE ".Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Teknokrat Indonesia

