

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Kadir. 2010. Pengenalan Sistem Informasi. Yogyakarta. Andi.
- Agus Eka, Pratama. 2014. Sistem Informasi dan Implementasinya. Bandung: Informatika Bandung.
- Al-Bahra bin Ladjamudin. 2005. Analisis dan Desain Sistem Informasi. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Anisyah. 2000. Analisa dan Desain Sistem Informasi, Yogyakarta:PT. Andi. Offset.
- Ariesto Hadi Sutopo. 2003. Multimedia Interaktif Dengan Flash. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Arsari, Aga, dkk. 2020. Implementasi *Augmented Reality* pada Buku “The Art of Animation: 12 Principles”.Universitas Teknokrat Indonesia
- Creighton, Ryan Henson. 2010. Unity 3D Game Development by Example. Beginner's Guide. PACKT Publishing.
- Darmawan. 2013. Metode Penelitian Kuantitatif. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Edhy Sutanta, 2005, Pengantar Teknologi Informasi, Yogyakarta, Graha Ilmu.
- Haq, Nur Miftahul. 2020 *Augmented Reality* Sejarah Pahlawan Pada Uang Kertas Rupiah dengan Teknologi *Facial Motion Capture* Berbasis Android. Universitas Teknokrat Indonesia.
- Haller, M. B. M. & T. B., 2007. *Emerging Technologies of Augmented Reality Interface and Design..* London: Idea Group Publishing.
- Kristianto, dkk. 2020. Rancangan Media Pembelajaran Hewan Purbakala Menggunakan *Augmented Reality*. Universitas Teknokrat Indonesia.
- Mustaqim, I., 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Relaiya. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1), p. 13.

- Nurmansyah, dkk. 2020. *Augmented Reality (AR) Dengan Kombinasi Teknik Marker Untuk Visualisasi Model Rumah Pada Perum Pramuka Garden Residence*. Universitas Teknokrat Indonesia.
- Oliver Bimber, R. R., 2005. *Spatial Augmented Reality: Merging Real and Virtual Worlds*. Natick, Massachusetts: A K Peters/CRC Press.
- Putu Wirayudi Aditama, I. N. W. A. K. A. A., 2019. Augmented Reality Dalam Multimedia Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Desain dan Arsitektur (SENADA)*, Volume 2, p. 7.
- Roedavan, Rickman. 2014. *Unity Tutorial Game Engine*. Penerbit Informatika. Bandung.
- Rusdi, Efendi. 2017. Implementasi *Multiple marker* Augmented Reality Location Based Dalam Pencarian Lokasi Wisata Di Kota Bengkulu. Fakultas Teknik. Universitas Bengkulu.
- Safaat H, Nazruddin, 2012, *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android (edisi revisi)*. Informatika, Bandung.
- Sucipto, Adi, dkk. 2020. *Martial Art Augmented Reality Book (Arbook) Sebagai Media Pembelajaran Seni Beladiri Nusantara Pencak Silat*. Universitas Teknokrat Indonesia.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Widianti, Sri. 2000. *Pengantar Basis Data*. Penerbit Fajar : Jakarta.
- Wendy, Tumminello 2005. *Exploring Illustration*. Canada: Thomson Delmar Learning.