

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, N., Crisnapati, P. N., Darmawiguna, I. M. & Kesiman, M. W. A., 2014. AUGMENTED REALITY BOOK Pengenalan Tata Letak Bangunan Pura Tirta Empul dan Pura Taman Ayun. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, Volume 3.
- Atmajaya, D., 2017. IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY UNTUK PEMBELAJARAN INTERAKTIF. *ILKOM Jurnal Ilmiah*, Volume 9, p. 6.
- Cahyani, A. A. H., Crisnapati, P. N., Sunarya, I. G. & Arthana, I. R., 2014. AUGMENTED REALITY BOOK Pengenalan Tata Letak Bangunan dan Landscape Alam Pura Lempuyang. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, Volume 3.
- Dastbaz, M., 2002. *Design Interactive Multimedia Systems*. s.l.:McGraw-Hill Education.
- Faiztyan, I. F., Isnanto, R. & Widiyanto, D. E., 2015. Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Visualisasi 3D Interaktif Masjid Agung Jawa Tengah Menggunakan Unity3D. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, Volume 3.
- Mustaqim, I., 2016. PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, Volume 13, p. 10.
- Nugraha, I. A., Putra, I. G. D. & Sukarsa, I., 2016. Rancang Bangun Aplikasi Android AR Museum Bali : Gedung Karangasem dan Gedung Tabanan. *LONTAR KOMPUTER*, Volume 7.
- Putra, K. A. J., Crisnapati, P. N., Kesiman, M. W. A. & Darmawiguna, i. M., 2015. Augmented Realitybook Pengenalan Tataletak Bangunan Pura Luhur Uluwatu Beserta Landscape Alam. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika*.
- Rinaldi, V., 2015. PENERAPAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY SEBAGAI PEMANDU MUSEUM VIRTUAL DI MUSEUM NEKA UBUD BALI.
- Susila, A. A. N. H. & Asra, D. M. S., 2020. Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Bangunan Adat Penglipuran. *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA*, Volume 4, p. 726.
- Wuartika, M. E., Nyoman, P., Darmawiguna, i. M. & Kesiman, M. W. A., 2013. AUGMENTED REALITY BOOK SISTEM RUMAH TRADISIONAL BALI BERDASARKAN ASTA KOSALA-KOSALI. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika*.

