

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, D. & Govilkar, S., *Comparative Study of Augmented Reality SDK's. International Journal on Computational Sciences & Applications (IJCSA)* Vol.5 1 February 2015.
- Apriansyah A, Anugraha D M, Prakoso G, Erdiham K N, Priyana R. 2017 Aplikasi pengenalan hewan dengan teknologi marker less augmented reality berbasis android Skripsi Universitas Nasional
- Arif & Risnasari, 2016. Pengenalan Pahlawan Indonesia Berbasis *Augmented Reality* dengan *Marker* Uang Indonesia .Skripsi Universitas Gajah Mada
- Azuma, R., 1997. A Survey of Augmented Reality. *Presence : Teleoperator and Virtual Environments*, pp.355 – 385.
- Binanto, I., 2010. *Multimedia Digital-Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta : Andi.
- Faisal, R.M. 2014. Pembangunan Aplikasi Magic Book Rumah Adat Tradisional Berbasis *Augmented Reality*. Skripsi. Universitas Komputer Indonesia
- Guritno, S., Sudaryono & Rahardja, U 2011. Theory and Application of IT Research : Metodologi Penelitian Teknologi Informasi. Penerbit Andi
- I Gede M D, I Made G S, Gede A P, I Made A P 2016. pengembangan sistem informasi museum berbasis web dan digital display dengan teknologi *Augmented Reality* Skripsi FTK Undiksha
- Joefrie, YY, Anshori, Y, *Teknologi Augmented Reality*, Jurnal Ilmiah (Mektek) 3 September 2011.
- Juki I, 2017. Media pembelajaran pengenalan hewan untuk siswa sekolah dasar menggunakan augmented reality berbasis android Skripsi Universitas Negeri Surabaya

- Lailatul H, Fendi S, eko B C, 2016. Interaktif augmented reality untuk katalo penjualan rumah. Skripsi Universitas Muhammadiyah Malang
- Nugraha, I. S. 2014. Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Pembelajaran Pengenalan Alat Musik Piano. Skripsi. Universitas Diponegoro.
- Satrioadi, R. B. 2014. *Pengenalan Budaya Papua dengan Augmented Reality Berbasis Android*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Setiawan, E, Syaripudin, U, Gerhana, AY, *Impementasi Augmented Reality Pada buku Panduan Wudhu Berbasis Mobile Android*, JOIN Vol.1 Juni 2016.
- Suarga, 2006. *Algoritma Pemrograman*. Makasar: Andi.
- Sutopo, A.H., 2003. *Multimedia Interaktif Dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Tian j ., 2005. Buku *Software Quality Engineering Testing, Quality Assurance, and Quantifiable Improvement* : Wiley-IEEE Computer Society Press
- Tim penulis., 2009, buku mengenal rumah adat, pakaian adat, tarian adat, & senjata tradisional : cerdas interaktif
- Van Krevelen, D.W.F. & Poelman, R.,. A Survey of Augmented Reality Technologies, Applications and Limitations. *The International of Virtual Reality* 2010, pp.1-20.
- Yogi, A.S., 2014. *Implementasi Augmented Reality (Ar) Pada Fosil Purbakala Di Museum Geologi Bandung*. Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA), 1.