

## DAFTAR PUSTAKA

- Atmoko, 2017. Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia dan unity pada pengenalan objek 3D.
- Giriprian, 2014. *Pengertian Stretching*. Available at: [giriprian.blogspot.co.id](http://giriprian.blogspot.co.id) [Accessed 18 05 2018].
- Irsyad, M. S., 2016. *Aplikasi Augmented Reality Sebagai Media Ikatan kimia berbasis Android Menggunakan metode Fast Corner Detection*. Malang: s.n.
- Medikora, 2005. *Cedera Olahraga dalam perspektif teori model ekologi*. Yogyakarta: s.n.
- Nurgiyatna, D., 2015. *Rancang Bangun Aplikasi Augmented Reality untuk menampilkan proses pembuatan Batik Tulis*. Surakarta: s.n.
- Pressman, R. S., 2012. *Rekayasa Perangkat Lunak*. 7 ed. Yogyakarta: Andi.
- Rohman.dkk, 2017. *Alat Peraga Edukasi 3 Dimensi Berbasis Augmented Reality*. Kediri : s.n.
- Setiawan, A., 2011. Faktor Timbulnya Cedera Olahraga. *Faktor Timbulnya Cedera Olahraga*, Volume 1, p. 95.
- Sulantri, R. W., 2017. *Simulasi Berbagai macam Gaya Renang berbasis 3 Dimensi*. Jogjakarta: s.n.
- Azuma, R., 1997. A Survey of Augmented Reality. *Presence : Teleoperator and Virtual Environments*, pp.355 – 385.