

DAFTAR PUSTAKA

- Fidelis Josaphat Soekahar, 2004. Open Source Animation : Blender Publisher Unleashed v0.25. 11 Desember 2016.
- Firda Soraya, 2013. Pembuatan Buku edukasi anak berbasis augmented reality menggunakan metode marker based tracking, UIM syarif hidayatullah jakarta. <http://dokumen.tips/documents/aplikasi-pembelajaran-anak-usia-dini-berbasis-augmented-reality.html> , 11 September 2016
- Mohammad Zikky, M.T. Multimedia Creative Departement, Politeknik Elektronika Negeri Surabaya.
- Slamet Budiayatno, 2012. Penerapan augmented reality sebagai penampil informasi hasil pengenalan wajah pada perangkat android, UI Depok. <http://www.materi-it.com/2014/08/penerapan-augmented-reality-sebagai.html?id-ID> ,8 September 2016
- Yusuf, Rosikhan Maulana dan Aristiawan,. Unity 3d Game Engine. <http://www.hermantolle.com/class/docs/unity-3d-game-engine/> .17 Oktober 2016
- Zamrony P. Juhara. 2016. Panduan Lengkap Pemrograman ANDROID. Yogyakarta.