

## DAFTAR PUSTAKA

- Ardi Rizky Nugroho, 2013, *Pembangunan Aplikasi Magic Book Pengenalan Hewan Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Teknologi Augmented Reality*, Universitas Komputer, Bandung.
- Dekhi Aryanto, 2014, *Visualisasi Tata Surya Menggunakan Augmented Reality*, STMIK AKAKOM, Yogyakarta.
- Eka Legya Frannita, 2015, *Pengembangan Dan Analisis Media Pembelajaran Perakitan Komputer Berbasis Augmented Reality Untuk Platfrom Android Di SMK YPKK 1 Sleman*, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Henri Christanto, 2014, *Media Pengenalan Hewan Bertulang Belakang, Tidak Bertulang Belakang, dan Berbuku-buku Untuk Anak Kelas 2 SD Berbasiskan Augmented Reality*, Universitas Dian Nuswantoro, Semarang.
- Ilham Efendi, 2016, *Pengertian Augmented Reality(AR)*, <https://www.itjurnal.com/pengertian-augmented-realityar/>, 28 November 2016.
- Mujur Indra Jati, 2017, *Implementasi Teknologi Augmented Reality Menggunakan Marker Based Tracking Untuk Tata Letak Ruangan Kerja Berbasis Android*, STMIK AKAKOM, Yogyakarta
- Prima Rosyad, 2014, *Pengenalan Hewan Augmented Reality Berbasis Android*, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta.
- Ririn Yulianti, 2015, *Teknologi Augmented Reality Untuk Visualisasi Rumah Adat Indonesia*, STMIK AKAKOM, Yogyakarta.
- Wijaya Wahyudi Akbar, 2015, *Ensiklopedi Rumah Adat Dipulau Jawa Menggunakan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Yang Interaktif*, Universitas Diponegoro, Semarang.
- Yuri Yudhaswana Joefrie, 2011, *Teknologi Augmented Reality*, Institut Teknologi Bandung, Bandung.
- Zainuddin Achmad, 2015, *Augmented Reality Tata Surya Sebagai Visualisasi Planet Berbasis Android*, STMIK AKAKOM, Yogyakarta.