

Daftar Pustaka

- Cahyo Dwi Purnomo, 2019, *Pengenalan Anatomi Hewan menggunakan Augmented Reality dengan metode Animasi Rigging*, STMIK AKAKOM, Yogyakarta.
- Eka Legya Frannita, 2015, *Pengembangan dan analisis media pembelajaran perakitan komputer berbasis Augmented Reality untuk Platform Android di SMK YPKK 1 Sleman*, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Mardian Dwi Cahyo, 2018, *Teknologi Augmented Reality sebagai media pembelajaran tata surya kelas 6 sekolah dasar*, Universitas Nusantara PGRI, Kediri.
- Muhammad Ismail, 2017, *Penerapan Teknologi Augmented Reality bangun ruang dengan menggunakan metode Marker Based berbasis Android*, STMIK AKAKOM, Yogyakarta.
- 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.
- Surya David Pratama, 2017, *Pengenalan binatang menggunakan teknologi Augmented Reality sebagai media pembelajaran*, STMIK AKAKOM, Yogyakarta.
- Zainuddin Achmad, 2015, *Augmented Reality tata surya sebagai visualisasi planet berbasis Android*, STMIK AKAKOM, Yogyakarta.