

DAFTAR PUSTAKA

- Dara Cinthia Sari, 2016. Implementasi Deteksi Marker Gambar 2D Dengan Metode Scale Invariant Feature Transform untuk Aplikasi Augmented Reality, Universitas Dian Nuswantoro
- Eka Nurlaila Utami, 2012. Komunitas Kupu-Kupu (Ordo Lepidoptera : Papilionoidea), Universitas Indonesia, Depok
- 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 2017, 12: 34 WIB
- Intan Maryam Syafitri, 2019. Game Mempermudah Dalam Menata Kamar Menggunakan Augmented Reality. Universitas Indonesia, Depok
- Mast Imam Usman, 2015. Rancangan Bangun Augmented Reality Dengan Menggunakan Multiple Marker Untuk Peragaan Pergerakan Model Kerangka Tubuh Manusia, Universitas Bengkulu
- Muhammad Qadriyanto, 2018. Visualisasi 3D furniture Interior Rumah, Universitas Tanjungpura, Pontianak
- Sri Nur Aminah Ngatimin¹ dan Tamrin Abdullah, 2017 Pengenalan Jenis Kupu-kupu pada Murid SD 129 INPRES Kecamatan Bantimurung, Kabupaten Maros Sulawesi Selatan, Universitas Hasanuddin, Makassar

Slamet Budiayatno, 2012. Penerapan augmented reality sebagai penampil informasi hasil pengenalan wajah pada perangkat android, Universitas Indonesia Depok. <http://www.materi-it.com/2014/08/penerapan-augmented-reality-sebagai.html?id-ID> ,8 September 2017, 11: 34 WIB

Vuforia Developer. 2020. Ground Plane User Guide. <https://library.vuforia.com/articles/Training/ground-plane-guide.html>, 5 Agustus 2020, 10: 34 WIB

Wahyu Garbo Pratomo, 2017. Pengenalan Perilaku Gerakan Hewan Menggunakan Augmented Reality Dengan Metode Animasi Rigging, STMIK Akakom, Yogyakarta

Zamrony P. Juhara. 2016. Panduan Lengkap Pemrograman ANDROID. Yogyakarta