

## DAFTAR PUSTAKA

- Azuma, R., Bailiot, Y., dan Behringer R. 2001. *Recent Advances in Augmented Reality*: IEEE Computer Graphics and Applications.
- Gusman, Randy dan Meyti Eka Apriyani 2016. Analisis Pemanfaatan Metode *User Defined Target* Pada *Augmented Reality* Sholat Shubuh. Jurnal Infotel Vol. 8, No.1
- Hayatun Nuvus, Mursyidah, Amri. 2019. *Augmented Reality* Sebagai Alat Pengenalan Hewan Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Metode *Markerless*
- Heru Vitono, Helfi Nasution, Hengky Anra. 2016. Implementasi *Markerless Augmented Reality* Sebagai Media Informasi Koleksi Museum Berbasis Android
- Jacko, Julie A., dan Andrew Sears. 2010. *Handbook of Research on Ubiquitous Computing Technology for Real Time Enterprises*. CRC Press.
- Jorge M., dan Pena M. 2014. *Augmented Reality to promote collaborative and autonomous learning in higher education*: Computers in Human Behavior, ELSEVIER.
- Nianto, R. 2018. *Pembelajaran Anatomi Lengan Menggunakan Multi Silinder*. Skripsi. Yogyakarta: STMIK AKAKOM Yogyakarta.
- Noufal, R. 2018. *Penerapan Multi Pada Augmented Reality untuk Pengenalan Komponen Hardware Komputer Berbasis Android*. Skripsi. Yogyakarta: STMIK AKAKOM Yogyakarta.
- Mohamad Iqbal. 2018. Implementasi Natural Feature Tracking Pada Pengenalan Mamalia Laut Berbasis *Augmented Reality*
- Randy Gusman, Meyti Eka Apriyani. 2016. Analisis Pemanfaatan Metode *Markerless User Defined Target* Pada *Augmented Reality* Sholat Shubuh.
- Suyanto, M. 2003. *Multimedia: Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi.
- Untoro, J. 2010. *Buku Pintar Pelajaran*. Jakarta: Wahyumedia.
- Vuforia. *About Vuforia Engine*. <https://library.vuforia.com/articles/Training/getting-started-with-vuforia-in-unity.html#about>. Diakses: 12 Mei 2020, 14.20 WIB.

Vuforia Documentation. *User Defined Targets* Guide. [https://developer.vuforia.com/library/articles/Training/UserDefined-Targets- Guide](https://developer.vuforia.com/library/articles/Training/UserDefined-Targets-Guide) diakses 20 Oktober 2020

Vuforia Documentation. Vuforia architecture [https://developer.vuforia.com/resources/ dev-guide/vuforiaar-architecture](https://developer.vuforia.com/resources/dev-guide/vuforiaar-architecture).

Widanarko, M. 2019. *Pengenalan Buah Menggunakan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Text Recognition And Tracking Berbasis Android*. Skripsi. Yogyakarta: STMIK AKAKOM Yogyakarta