

DAFTAR PUSTAKA

- Ader, Clement, 1909, *Military Aviation*, Edited and translated by Lee Kennett, Air University Press, Maxwell Air Force Base Alabama, 2003, ISBN 978-1-58566-118-3, https://id.wikipedia.org/wiki/Kapal_induk, 27 Juli 2021, 20:50 WIB.
- Artikel Satuan Armada Barat, *Terbang demi 4 Miliar Dolar*, Majalah Angkasa No 5 Februari 2000 tahun X, https://id.wikipedia.org/wiki/Kapal_perang, 27 Juli 2021, 13:00 WIB.
- Azuma, R. T., 1997, *A Survey of Augmented Reality*, In *Presence : Teleoperators and Virtual Environments* 6, 4 (August 1997), 355-385, <https://www.mitpressjournals.org/doi/abs/10.1162/pres.1997.6.4.355>, 06 Oktober 2020, 15.49 WIB.
- Barkah, M. A., dan Agustina, R., 2018, *Pemanfaatan Augment Reality (AR) Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Candi - Candi Malang Raya Berbasis Mobile Android*, <https://www.neliti.com/publications/184824/pemanfaatan-augmented-reality-ar-sebagai-media-pembelajaran-interaktif-pengenala>, 02 Oktober 2020, 17:11 WIB.
- Hidayat, A., dan Mujahiduddien, A., 2017, *Pembelajaran Bentuk Sendi Tulang Manusia Menggunakan Konsep Augmented Reality*, <http://jurnal.unsil.ac.id/index.php/jspendidikan/article/view/191>, 02 Oktober 2020, 18:11 WIB.
- Keegan, John, 1989, *The Price of Admiralty*, New York: Viking. p. 277., https://id.wikipedia.org/wiki/Kapal_penjelajah, 27 Juli 2021, 14:55 WIB
- Mahardika, P. A., Suyadnya, I. M. A., dan Oka Saputra, K. O., 2019, *Rancang Bangun Aplikasi Simulasi Dekorasi Ruangan Dengan Memanfaatkan Teknologi Markerless Augmented Reality*, <https://jcosine.if.unram.ac.id/index.php/jcosine/article/view/238>, 18 Januari 2021, 06:01WIB.

- Mahendra, I. B. M., 2016, *Implementasi Augmented Reality (AR) Menggunakan Unity 3D dan Vuforia SDK*, <https://ocs.unud.ac.id/index.php/jik/article/view/26341>, 18 Januari 2021, 07:20 WIB.
- Nino Oktorino, 2014, *Konflik Bersejarah - Runtuhnya Hindia Belanda*, https://id.wikipedia.org/wiki/Kapal_perusak, 27 Juli 2021, 14:10 WIB.
- Perwitasari, I. D., 2018, *Teknik Marker Based Tracking Augmented Reality Untuk Visualisasi Anatomi Organ Tubuh Manusia Berbasis Android*, <https://journal.ipm2kpe.or.id/index.php/INTECOM/article/view/161>, 18 Januari 2021, 04:00WIB.
- Satria, B., dan Prihandoko, 2018, *Implementasi Metode Marker Based Tracking Pada Aplikasi Bangun Ruang Berbasis Augmented Reality*, <https://www.jurnal.wicida.ac.id/index.php/sebatik/article/view/88>, 18 Januari 2021, 05:16 WIB.
- Supriyanto, 2018, *Penerapan Teknologi Augmented Reality Dengan Fitur Virtual Button*, STMIK AKAKOM, Yogyakarta
- The Deadliest fast Attack Craft, *Kapal-Kapal Cepat nan Mematikan*, Edisi Koleksi Angkasa No. XLIII 2007, https://id.wikipedia.org/wiki/Kapal_perang, 27 Juli 2021, 13:00 WIB.
- The Oxford English Dictionary. 2nd ed, 1989, *Battleship*, OED Online, Oxford University Press, 4 April 2000, https://id.wikipedia.org/wiki/Kapal_tempur, 27 Juli 2021, 18:44 WIB.
- Wardani, S., 2015, *Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality (AR) Untuk Pengenalan Aksara Jawa Pada Anak*, <https://ejournal.akprind.ac.id/index.php/jurtek/article/view/1119>, 02 Oktober 2020, 17:34 WIB.