

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, D., Sani, A. and Hasan, A. (2018) 'PEMANFAATAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY PADA MEDIA PENGENALAN BANGUNAN BERSEJARAH RUMAH KEDIAMAN BUNG KARNO BENGKULU', *Jurnal Pseudocode*, V(September), p. 9.
- Adami, F. Z. and Budihartanti, C. (2016) 'PENERAPAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY PADA MEDIA PEMBELAJARAN SISTEM', *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI*, 2(8), pp. 122–131.
- Aprillion, Y. (2014) 'IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY ( AR ) PADA FOSIL PURBAKALA DI MUSEUM GEOLOGI BANDUNG Teknik Informatika – Universitas Komputer Indonesia Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika ( KOMPUTA )', *Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*, 01, pp. 4–5.
- Apriyani, M. E. and Gustianto, R. (2016) 'Augmented Reality sebagai Alat Pengenalan Hewan Purbakala dengan Animasi 3D menggunakan Metode Single Marker', *JURNAL INFOTEL - Informatika Telekomunikasi Elektronika*, 7(1), p. 47. doi: 10.20895/infotel.v7i1.29.
- Ardhianto, E. and Hadikurniawati, W. (2012) 'Augmented Reality Objek 3 Dimensi dengan Perangkat Artoolkit dan Blender', *Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK*, 17(2), pp. 107–117.
- Azuma, R. T. (1997) 'A survey of AR', *Journal of Augmented Reality*, 6(6), pp. 355–385. doi: 10.1039/c7ta11015d.
- Forum Unity (2020) *Forum Unity3D, Unity Technologies*. Available at: <https://forum.unity.com/> (Accessed: 10 April 2020).
- Milgram, P. *et al.* (1994) 'Augmented reality : A class of displays on the reality-virtuality continuum', *Telemanipulator and Telepresence Technologies*, (January). doi: 10.1117/12.197321.
- Mustaqim, I. (2017) 'Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran', *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 13(2), pp. 174–183. doi: 10.23887/jptk-undiksha.v13i2.8525.
- Roedavan, R. (2014) *Unity Tutorial Game Engine*. Bandung: Bandung Informatika.
- Rujianto, E. and Dhanar, I. (2015) 'Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi Augmented Reality', *Jurnal Buana Informatika*, 6(April 2015), pp. 153–162. doi: 10.24002/jbi.v6i2.404.
- Safaat, Nazruddin (2015) *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Revisi 2. Edited by Nazarudin Safaat. Bandung.
- Usada, E. (2016) 'Rancang Bangun Modul Praktikum Teknik Digital Berbasis Mobile Augmented Reality (AR)', *JURNAL INFOTEL - Informatika Telekomunikasi Elektronika*, 6(2), p. 83. doi: 10.20895/infotel.v6i2.20.
- Vuforia (2018) *Model Targets, Vuforia Developer Library*. Available at: <https://library.vuforia.com/features/objects/model-targets.html>

(Accessed: 10 April 2020).

Wijaya, I. *et al.* (2017) 'Pengenalan Alat Musik Karo Dengan Metode Augmented Reality', pp. 1–6.

Yulianto, N. (2012) 'PEMBUATAN GAME 3 DIMENSI LOST IN THE JUNGLE DENGAN MENGGUNAKAN UNITY 3D GAME ENGINE', *jurnal STMIK AMIKOM Yogyakarta*, 1, pp. 11–15.