

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Muhamad Edya Rosadi, Indu Indah Purnomo. *Rancang Bangun Media pembelajaran Seni dan Budaya Suku Banjar Berbasis Augmented Reality*, Banjarmasin; Universitas Islam Kalimantan, 2015
- [2] Devina Mirza Nunditya, Maman Somantri dan Yuli Christyono. *Aplikasi Naturar Pengenalan Tanaman Berbasis Augmented Reality Pada Perangkat Bergerak Android*, Semarang; Tembalang, 2017
- [3] Primanda Nikko Wahyu Hafidha, Endah Sudarmilah. *Augmented Reality Sistem Periodik Unsur Kimia Sebagai Media Pembelajaran Bagi Siswa Tingkat SMA Berbasis Android Mobile*, Surakarta; Universitas Muhammadiyah, 2014
- [4] Djoko Wigadho. *Ilmu Budaya Dasar. Cetakan ke Sembilan*. PT. Bumi Aksara, Jakarta, 2014
- [5] Koentjaraningrat, Pengantar Ilmu Antropologi, Rineka Cipta, Jakarta 2009.
- [6] Anneahira. (2014). *Pengertian Pakaian Adat dari Berbagai Daerah*. . <http://www.anneahira.com/pengertian-pakaian-adat.htm>. Diakses Pada Tanggal 8 Oktober 2019
- [7] Borko, Furht. *Handbook of Augmented Reality. Departement of Computer and Electical Engineering and Computer Science*, Florida; Florida Atlantic University, 2009
- [8] Sylva, Retal. *Introduction to Augmented Reality*, Brazil; National Laboratory of Scientific Computation, 2011.
- [9] Wirga, E.W., et al. *Pembuatan Aplikasi Augmented Book Berbasis Android menggunakan Unity3d*. Jakarta; Universitas Gunadama, 2012
- [10] R.Lyu, Michael. *Digital Interactive Game Interface Table Apps Hongkong*; Chinese University of Hongkong, 2012

- [11] MADCOMS. *Kupas Tuntas Adobe Flash Profesional Cs5*, Jakarta; Andi Publisher, 2011
- [12] Flavell, L. *Beginning Blender: Open Source 3D Modeling, Animation, and Game Design*. New York; Springer Science Business Media. 2010