

Daftar Pustaka

- Azuma, R.T. (1997). *A Survey of Augmented reality*. California:Presence.
- David prasetyo.2014. *Tentang Blender Kelebihan dan Kekurangan*.
<https://www.davidprasetyo.com/2014/04/tentang-blender-kelebihan-dan-kekurangan.html> (Diakses 17-4-2018)
- Herliana, Lia. dkk. 2015. *Ensiklopedia Negeriku Senjata Tradisional*. Jakarta:PT Bhuana Ilmu Populer
- Johan, V.A., & Syarif, A.C. (2015). *Penerapan Augmented reality Sebagai Media Pembelajaran Budaya Rumah Adat Sulawesi Selatan*.
- Nurajizah, Siti. 2016. *Implementasi Multimedia Development Life Cycle pada Aplikasi Pengenalan Lagu anak-anak Berbasis Multimedia*.
- Rasjid, Meylisa. dkk. 2016. *Rancang Bangun Aplikasi Alat Musik Kolintang Menggunakan Augmented reality Berbasis Android*.
- Sudarmilah, Enda. 2015. *Augmented reality Edugame Senjata Tradisional Indonesia*.
Tekno Jurnal.2017. *Vuforia*
<https://teknojurnal.com/vuforia/>(Diakses 12-4-2018)
- Hplover. 2017. *Pengertian Android*
<http://hplover.com/pengertian-apa-itu-android.html> (Diakses 12-4-2018)
- Rayanet. 2017. *Nama dan Gambar senjata Tradisional*
<http://rayanet.web.id/2017/02/22/nama-dan-gambar-senjata-tradisional-dari-33-provinsi-di-indonesia-lengkap/> (Diakses 12-4-2018)