

DAFTAR PUSTAKA

1. Ade Kusnandar.(2008). Pemanfaatan TIK untuk pembelajaran. JakartaPusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan-Departemen Pendidikan Nasional.
2. Adhitya Wibawa Putra. (2015). Tekno Junal, Vuforia – SDK Canggih Untuk Wujudkan Aplikasi dan Game Dengan Teknologi Augmented Reality. <https://teknojurnal.com/vuforia/>.
3. Efendi ilham. (2013). IT-Jurnal, Pengertian Augmented Reality(AR). <http://www.it-jurnal.com>.
4. Grady Fernando,2014, PERANCANGAN MEDIA PROMOSI MOBIL DENGAN
5. TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY PADA PLATFORM ANDROID Program Studi
6. Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Informatika & Komputer Indonesia (STIKI) Malang
7. <http://ceilografina.blogspot.com/2011/04/perbedaan-suzuki-apv.html>
8. library.gunadarma.ac.id/repository/view/3831485/penerapan-augmented-reality-sebagai-media-informasi-mobil-mitsubishi-berbasis-android.html/
9. Gun Gun Maulana 2017, PENERAPAN AUGMENTED REALITY UNTUK PEMASARAN PRODUK MENGGUNAKAN SOFTWARE UNITY 3D DAN VUFORIA.Teknik Otomasi Manufaktur dan Mekatronika Politeknik Manufaktur Negri Bandung.