

## DAFTAR PUSTAKA

- Apriyani, M. E., & Gustianto, R. (2015). Augmented Reality sebagai Alat Pengenalan Hewan Purbakala dengan Animasi 3D menggunakan Metode Single Marker. *JURNAL INFOTEL - Informatika Telekomunikasi Elektronika*, 7(1), 47. <https://doi.org/10.20895/infotel.v7i1.29>
- Ardhianto, E. (2012). Augmented Reality Objek 3 Dimensi dengan Perangkat Artoolkit dan Blender. *Dinamik-Jurnal Teknologi ...*, 17(2), 107–117. Retrieved from <http://www.unisbank.ac.id/ojs/index.php/fti1/article/view/1658>
- Bagus, I., & Mahendra, M. (2016). Implementasi Augmented Reality ( Ar ) Menggunakan Unity 3D Dan Vuforia Sdk. *Jurnal Ilmiah ILMU KOMPUTER Universitas Udayana*, 9(1), 1–5.
- Dentya, Denny (2014). *Apa Itu Vuforia* .Sumber: <http://denytyagame.blogspot.com/2014/03/apa-itu-vuforia.html> (diakses tanggal 11 Juni 2020).
- Hanif, A (2013). *Pencarian Tempat Kos Dengan Teknologi Augmented Reality Berbasis Smartphone Android*. Yogyakarta : Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga
- Heriawati, Prabowo Pudjo Widodo.2011. *Menggunakan UML*. Bandung: Informatika
- Heinich, D. Russel, Molenda, dan E Smaldino. (2005). *Instructional Technology and Media for Learning*. New Jersey, Colombus, Ohio : Person Merrill Prentice Hall. Upper Saddle River
- Hujair AH. Sanaky (2005). *Penilaian Proses Belajar*. Yogyakarta : Safiria Insania Press
- Indraprastha, A. 2009. *The Investigation on Using Unity3D Game Engine in Urban Design Study*: ITB J.ICT
- Lia Kamelia (2015). *Perkembangan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Kimia Dasar*. *Jurnal Augmented Reality* . Vol. IX No.1 Juni 2015.
- MEJIRO, V. D., GUNAWAN, P. R., & WIAN TO, E. (2018). Perancangan Augmented Reality Sebagai Alat Bantu Edukasi Pelajaran Sejarah Di Indonesia Bagi Siswa Smp. *Serat Rupa Journal of Design*, 2(2), 176. <https://doi.org/10.28932/srjd.v2i2.899>

- Muhammad Rifa'i, Tri Listyorini, Anastasya Latubessy (2014). *Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Aplikasi Katalog Rumah Berbasis Android*. Jurnal Prosiding SNATIF Ke-1 2014. Kudus : Universitas Muria Kudus.
- Nugroho, Adi. 2009. *Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML & Java*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Prita Haryani (2017). *Perkembangan Teknologi Augmented Reality Sebagai Teknologi Interaktif Dalam Pengenalan Benda Cagar Budaya Kepada Masyarakat*. Jurnal SIMETRIS. Vol.8 No.2 2017 Yogyakarta: IST AKPRIND Yogyakarta
- Putri, Devi Afriyanti Puspa dan Endah Sudharmilah (2014). *AUGMENTED REALITY UNTUK BISNIS PROPERTI SEBAGAI SARANA PEMASARAN BERBASIS ANDROID*
- R, Azuma (1997). *A Survey Of Augmented Reality. Presence : Teleoperators and Virtual Environments*
- Sugianto (2014). *Implementasi Augmented Reality Pada Brosur Rental Mobil CV Asmoro Jati Menggunakan Metode marker*. Semarang ; Universitas DIAN NUSWANTORO
- Syukriah, Fivi, Liuvita Pranggarani (2016). *Implementasi Teknologi Augmented Reality 3D Pada Pembuatan Organologi Tumbuhan*. Jurnal Ilmiah Fivo. Volume VIII/No. 1/Mei/2016
- Shelly, C, dkk. (2009). *Discovering Computers 'Menjelajah Dunia Komputer' Third Edition*. Jakarta. Salemba Infotek.
- Villagomez,G (2010). *Augmented Reality*. University Of Kansas
- Wirawan, Pandu Aji (2011). *Kelebihan dan sejarah Blender*. Sumber : <http://ilmukomputer.org/2011/11/29/kelebihan-blender/> (diakses tanggal 19 juni 2018)
- Yayang (2009). *Klasifikasi Tumbuhan Obat*. Sumber : <https://yayang08.wordpress.com/2009/03/26/klasifikasi-tumbuhan-obat/> (diakses tanggal 15 Juli 2019)
- Yulianto, N. 2012. *Pembuatan Game 3 Dimensi Lost In The Jungle Dengan Menggunakan Unity 3D Game Engine*. Naskah Publikasi-Teknik Informatika. Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta