

## DAFTAR PUSTAKA

- Creighton, R. 2010. *Unity 3D Game Development by Example Beginner's Guide*. Packt Publishing Ltd.32 Lincoln Road 32 : Birmingham
- Dentya, Denny (2014). *Apa Itu Vuforia* .Sumber:  
<http://denytyagame.blogspot.com/20/14/03/apa-itu-vuforia.html> (diakses tanggal 18 Juni 2018).
- Hanif, A (2013). *Pencarian Tempat Kos Dengan Teknologi Augmented Reality Berbasis Smartphone Android*. Yogyakarta : Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga
- Henderi. 2009. *Unified Modeling Language*. Tangerang.
- 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.
- Muhammad Rifa'l, 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 Afriyantari 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*
- Rohmah, M. F., Akbar, R. M., & Sari, A. N. K. (2016). Perancangan Aplikasi Game Aritmatika Dasar Berbasis Android. *Volume 13, Nomor 1, Juni 2016*, 36.
- 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