

Daftar Pustaka

- [1] Wisnu, Ranga. DPR & Menkumham: Hentikan RW/Rica Dogi/DOGMEAT (Perberat Hukuman di KUHP Pasal 302: Penganiayaan Hewan Pantas dihukum Berat). Dipetik 15 Februari, 2017, dari <https://www.change.org/p/dpr-menkumham-hentikan-penyiksaan-pada-hewan-revisi-kuhp-pasal-302-penganiaya-hewan-pantas-dihukum-berat>
- [2] Gita, Risma Farah. 2014. Perancangan Media Visual Kampanye Sosial Kesejahteraan Pada Hewan Peliharaan. Dipetik Februari 15, 2017, dari <http://library.umn.ac.id/eprints/802/3/Risma%20Farah%20Gita-bab1.pdf>
- [3] Jacko, Julie A.; Andrew Sears. 2003. Handbook of Research on Ubiquitous Computing Technology for Real Time Enterprises. CRC Press. p. 459. Dipetik Februari 15, 2017.
- [4] Barfield, Woodrow; Thomas A. Furness III. 1995. Virtual Environments and Advanced Interface Design. New York: Oxford University Press. Dipetik Februari 15, 2017.
- [5] Lestari, Dewi. (2010). Definisi Game. Dipetik Februari 15, 2017, dari http://ti.ummi.ac.id/konvert_pdf.php?kode=VGxFOVBRPT0=
- [6] Pengertianmu. 2016. Pengertian Game Online Menurut Para Ahli. Dipetik Februari 15, 2017, dari <http://www.pengertianmu.com/2016/11/pengertian-game-online-menurut-para-ahli.html>
- [7] Ids. 2016. Memahami Lebih dalam Pengertian Animasi 3D. Dipetik Februari 15, 2017, dari <http://www.idseducation.com/articles/memahami-lebih-dalam-pengertian-animasi-3d/>
- [8] Developers Android. Arsitektur Platform. Dipetik Februari 15, 2017, dari <https://developer.android.com/guide/platform/index.html?hl=id>
- [9] Open Handset Alliance. 2007. Industry Leaders Announce Open Platform for Mobile Devices. Dipetik Februari 15, 2017, dari http://www.openhandsetalliance.com/press_110507.html
- [10] Ramadani, Octavianti. 2017. Pengenalan Gedung Perkuliahan Ilmu Komputer USU dengan Metode Markerless Reality Berbasis Android. Dipetik Februari 22, 2017, dari <http://repository.usu.ac.id/handle/123456789/64089>
- [11] Azuma, Ronald T. (August 1997). "A Survey of Augmented Reality". Presence: Teleoperators and Virtual Environments 6 (4): 355–385. Dipetik Februari 22, 2017, dari <https://www.cs.unc.edu/~azuma/ARpresence.pdf>
- [12] Abidin, Riswan. 2016. Pengertian Virtual Reality dan Perbedaannya dengan Augmented Reality. Dipetik Februari 22, 2017, dari <https://teknournal.com/pengertian-virtual-reality-dan-perbedaannya-dengan-augmented-reality/>
- [13] Gumster, Jason van. 2015. Blender for Dummies A Wiley Brand 3rd Edition. Dipetik Februari 22, 2017.

- [14] HermanClass. Unity 3D - Game Engine. Dipetik Februari 22, 2017, dari <http://www.hermantolle.com/class/docs/unity-3d-game-engine/>
- [15] Putra, Adhitya Wibawa. 2015. Vuforia – SDK Canggih untuk Wujudkan Aplikasi dan Game dengan Teknologi Augmented Reality. Dipetik Februari 22, 2017 dari <https://teknojurnal.com/vuforia/>