

DAFTAR PUSTAKA

- A. P. d. M. D. Setiawan, "Pemanfaatan *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Buah-buahan," vol. 3, no. 1, p. 55, 2019.
- H. K. A. S. Muhammad Rizky Mubaraq, "Implementasi *Augmented Reality* Pada Media Pembelajaran Buah-buahan Berbasis Android," vol. 6, no. 1, pp. 4-6, 2018.
- Y. Sartika, T. D. Tambunan dan P. A. Telnoni, "Aplikasi Pembelajaran Tata Surya Untuk Ipa Kelas 6 Sekolah Dasar Menggunakan *Augmented Reality* Berbasis Android," vol. 2, no. 3, 2016.
- R. A. Setyawan dan A. Dzikri, "Analisis Penggunaan Metode *Marker Tracking* Pada *Augmented Reality* Alat Musik Tradisional Jawa tengah," vol. 7, no. 1, p. 296, 2016.
- M. Chafied, R. Asmara, T. dan R. Y. Hakkun, "Brosus Interaktif Berbasis *Augmented Reality*," 2010.
- I. G. A. Nugraha, I. K. G. Darma Putra dan I. M. Sukarsa, "Rancang Bangun Aplikasi Android AR Museum Bali : Gedung Karangasem dan Gedung Tambanan," vol. 7, no. 2, p. 98, 2016.
- M. F. D.H.S, "Visualisasi Gedung FTI UKSW Salatiga Berbasis 3D Menggunakan 3DS Max dan Unity 3D," 2012.
- N. F. Azhar, "Pemanfaatan *Augmented Reality* untuk Game "Ranger Target" FPS Berbasis Android Menggunakan Unity 3D dan Vuforia SDK," 2011.