# DAFTAR PUSTAKA


[1] S. L. H. A. F. John Adler, "APLIKASI PENGENALAN JENIS-JENIS BATUAN MENGGUNAKAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY (STUDI KASUS MUSEUM GEOLOGI BANDUNG)," 2017.

[2] V. T. Y. R. Elia Limbong, "Rancang Bangun Animasi 3 Dimensi Budaya Passiliran," 2017.

[3] Y. A. Saputra, "IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY (AR) PADA FOSIL PURBAKALA DI MUSEUM GEOLOGI BANDUNG," 2014.

[4] L. Kamelia, "PERKEMBANGAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA KULIAH KIMIA DASAR," 2015.

[5] A. Nugroho dan B. A. Pramono, "APLIKASI MOBILE AUGMENTED REALITY BERBASIS VUFORIA DAN UNITY PADA PENGENALAN OBJEK 3D DENGAN STUDI KASUS GEDUNG M UNIVERSITAS SEMARANG," 2017.

[6] U. K. Nugraheni Setyanti, "APLIKASI ADOBE PHOTOSHOP CS6 UNTUK PEMBUATAN DESAIN KATALOG SEBAGAI MEDIA PROMOSI," 2018.

[7] R. Swatriani, "ANALISIS HUBUNGAN SYSTEM USABILITY SCALE DENGAN DESKILLING PENGGUNA ADOBE PHOTOSHOP CC," 2018.

[8] I. V. P. B. S. Muhammad Multazam, "Perancangan User Interface dan User Experience pada Placeplus menggunakan pendekatan User Centered Design," 2020.

[9] H. Ghifari, "Pembangunan Desain UI/UX Pada Aplikasi Augmented Reality Sebagai Media Promosi Perumahan Podomoro Park," 2020.

[10] F. L. Samuel, “PEMBANGUNAN DESAIN UI/UX PADA APLIKASI AUGMENTED REALITY UNTUK MUSEUM BATIK NDALEM GONDOSULI,” 2020.

[11] A. Taufik, “Blender,” 2018.

[12] M. I. Ma'ruf, “PEMBANGUNAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF POLA PIKIR KOMPUTASI (PATTERN RECOGNITION) UNTUK TINGKAT SEKOLAH DASAR,” 2020.

[13] A. H. A. H. Febri Yuningsih, “RANCANG BANGUN ANIMASI 3 DIMENSI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA PELAJARAN MENGINSTALASI PC,” 2014.