

DAFTAR PUSTAKA

-
- [1] O. Putu, A. Prasetya, N. M. H. Stahn, and M. Kuturan Singaraja, "PERLINDUNGAN HUKUM LINGKUNGAN TERHADAP DAMPAK PERILAKU MASYARAKAT YANG MEMBUANG SAMPAH DI SUNGAI."
- [2] R. E. Saputro, D. Intan, and S. Saputra, "Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi Augmented Reality."
- [3] L. Kamelia, "PERKEMBANGAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA KULIAH KIMIA DASAR," vol. IX, no. 1, 2015.
- [4] F. Kurniawan and A. A. Fajrin, "APLIKASI AUGMENTED REALITY PENGENALAN JENIS SAMPAH BERBASIS ANDROID," JURNAL COMASIE, 2022.
- [5] A. Nugroho and B. A. Pramono, "APLIKASI MOBILE AUGMENTED REALITY BERBASIS VUFORIA DAN UNITY PADA PENGENALAN OBJEK 3D DENGAN STUDI KASUS GEDUNG M UNIVERSITAS SEMARANG," 2017.
- [6] S. Safar, J. Permadi, and H. S. Utomo, "Aplikasi Augmented Reality (AR) Sebagai Media Pembelajaran Siklus Embrio Manusia Berbasis Android," *J. Hum. Teknol.*, vol. 4, no. 1, Dec. 2018, doi: 10.34128/jht.v4i1.41.
- [7] T. Ramadhan et al., "MEDIA PENGENALAN AKSARA SUNDA MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID (STUDI KASUS SMKN 1 RANCABALI)," vol. 02, 2020.
- [8] E. Setiawan, U. Syaripudin, and Y. A. Gerhana, "IMPLEMENTASI TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY PADA BUKU PANDUAN WUDHU BERBASIS MOBILE ANDROID," no. 1, 2016.
- [9] M. P. Tjahyadi(1), A. Sinsuw(2), V. Tulenan(3), and S. Sentinuwo, "Prototipe Game Musik Bambu Menggunakan Engine Unity 3D," *E-journal Teknik Informatika*, vol. 4, no. 2, 2014.
- [10] A. Nugroho and B. A. Pramono, "APLIKASI MOBILE AUGMENTED REALITY BERBASIS VUFORIA DAN UNITY PADA PENGENALAN OBJEK 3D DENGAN STUDI KASUS GEDUNG M UNIVERSITAS SEMARANG," 2017. [Online]. Available: www.unity3d.com.
- [11] K. K. Vukovic, "DIGITAL SCULPTING IN VR," p. 5.
- [12] H. Silmi, "Analisis Virtual Reality pada Game VR Escape Room : The Last Breakout."
- [13] R. Roedavan, A. Pratondo, R. K. Utoro, and A. P. Sujana, "Zetcil: Game Mechanic Framework for Unity Game Engine," *IJAIT Int. J. Appl. Inf. Technol.*, p. 96, Jul. 2020, doi: 10.25124/ijait.v3i02.2779
- [14] A. Nugroho and B. A. Pramono, "APLIKASI MOBILE AUGMENTED REALITY BERBASIS VUFORIA DAN UNITY PADA PENGENALAN OBJEK 3D DENGAN STUDI KASUS GEDUNG M UNIVERSITAS SEMARANG," *J. Transform.*, vol. 14, no. 2, p. 86, Jan. 2017, doi: 10.26623/transformatika.v14i2.442.
- [15] N. A. Ali, A. M. S. Rahma, and S. H. Shaker, "3D Textured Model Encryption Using 2D Logistic and 3D Lorenz Chaotic Map," *Syst. Eng.*, vol. 21, no. 4, p. 14, 2021.
- [16] N. Nuraeni, "Rancang Bangun Virtual Reality Pengenalan Tari Daerah di Jawa Barat Pada Sanggar Tari Cineur," vol. 5, no. 2, p. 8, 2021.