

DAFTAR PUSTAKA

- [1] C. Hamdah, J. T. Informatika, F. Sains, D. A. N. Teknologi, U. Islam, and N. Alauddin, “APLIKASI AUGMENTED REALITY DENGAN METODE MARKER BASED TRACKING UNTUK MEMVISUALISASIKAN GEDUNG-GEDUNG PADA KAMPUS II UNIVERSITAS ISLAM,” 2012.
- [2] C. S. Sitepu, S. Wijaksono, B. A. Suryawinata, U. B. Nusantara, and J. K. H. Syahdan, “PENGUNAAN UNITY 3D UNTUK PENELUSURAN VIRTUAL PADA RUMAH SUSUN DI TAMBORA,” pp. 1–9.
- [3] E. Ardianto, “Augmented Reality Objek 3 Dimensi dengan Perangkat Artoolkit dan Blender,” *Din. Teknol. ...*, vol. 17, no. 2, pp. 107–117, 2012.
- [4] I. Grahm, “The Vuforia SDK and Unity3D Game Engine,” 2017.
- [5] J. Haas, “A History of the Unity Game Engine.”
- [6] J. Nanang Setyawan, Kusmintardjo, and D. D. Noor Benty, “ANALISIS OKUPANSI RUANG KULIAH PADA FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI MALANG,” pp. 1–12, 2012.
- [7] K. Romdhoni and N. A. Setiyanto, “Penerapan Teknologi Markerless Augmented Reality Sebagai Alat Bantu Pengunjung Museum Berbasis Android,” *Skripsi, Fak. Ilmu Komput.*, pp. 1–10, 2016.
- [8] N. Wijaya, T. Vector, L. Design, and U. Adobe, “Pelatihan membuat desain logo vector menggunakan adobe illustrator dan adobe flash di smk bina cipta Palembang,” pp. 25–29, 2016.
- [9] R. Silva, J. C. Oliveira, and G. A. Giraldo, “Introduction to Augmented Reality” January 2003, 2017.
- [10] S. Khedkar, S. Thube, W. I. Estate, N. M. W, and C. Naka, “Real Time Databases for Applications,” 2017.