

## DAFTAR PUSTAKA

- Afissunani, A. et al. (2014) 'Multi marker *augmented reality* untuk aplikasi *magic book*'.
- Andleight, Prabath.K, Tharkrar, Kiran. (1996) '*Multimedia System Design. Prentice Hall Publishing Company*', New Jersey.
- Azuma, R. T. (1997) '*A Survey of Augmented Reality*'.
- Ernawati, R. S., Hidayat, E. W. and Rahmatulloh, A. (2017) 'Implementasi Teknologi *Augmented Reality* Sebagai Media Pengenalan Aksara Sunda Berbasis Android'.
- Indriani, R., Sugiarto, B. and Purwanto, A. (2016) 'PEMBUATAN *AUGMENTED REALITY* TENTANG PENGENALAN HEWAN UNTUK ANAK USIA DINI BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE *IMAGE TRACKING*'.
- Iskandar, Kustiyah Any, U. I. B. surakarta (2017) 'Issn : 0215 - 3092,.
- Luther, A. C. (1994). '*Authoring Interactive Multimedia, Academia Press*', Inc. *Massachusettes*.
- Nugraha, D. A., Gufroni, A. I. and Mubarok, H. (2015) 'IMPLEMENTASI TEKNOLOGI *AUGMENTED REALITY* UNTUK MEDIA PENGENALAN GEDUNG REKTORAT UNIVERSITAS SILIWANGI'.
- Nugraha, I. G. A., Putra, I. K. G. D. and Sukarsa, I. made (2016) 'Rancang Bangun Aplikasi *Augmented Reality* Museum Bali Berbasis Android Studi Kasus Gedung Karangasem dan Gedung Tabanan', Lontar Komputer : Jurnal

Ilmiah Teknologi Informasi.

Oates J brioni. (2006). *'Reasearching Information system and Computing'*, London.

Pramana, Y. A., Brata, K. C. and Brata, A. H. (2018) 'Pembangunan Aplikasi *Augmented Reality* untuk Pengenalan Benda di Museum Berbasis Android ( Studi Kasus : Museum Blambangan Banyuwangi )', Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer.

Sugiyono. (2006). 'Penelitian Kuantitatif, Kulaitatif dan R&D', Bandung:Alfabeta.

Sutopo, A.H. (2003). 'Multimedia Interaktif dengan *Flash*', Graha Ilmu. Yogyakarta.

Suyanto.M,(2005)'MULTIMEDIA alat untuk meningkatkan keunggulan bersaing',Yogyakarta,C.V.Andi Offset.