

## DAFTAR PUSTAKA

- Azuma, Ronald T. (1997). A Survey of Augmented Reality, diakses 5 Agustus 2019, dari <http://www.cs.unc.edu/~azuma/ARpresence.pdf>.
- Binanto, Iwan. (2010). Multimedia Digital : Dasar Teori dan Pengembangannya. Yogyakarta: CV ANDI OFFSET.
- Eka, M.A. dkk. (2016). Analisis Penggunaan Marke Tracking Pada Augmented Reality Huruf Hijaiyah. ISSN : 2085-3688, Vol. 8, No.1, Mei 2016.
- F. Y. N. Intan, E. W. Hidayat, and A. Rahmatulloh, "Implementasi Augmented Reality Pada Ensiklopedia Mengenai Pengenalan Planet-Planet Di Tata Surya Berbasis Android," *E-Informatika Siliwangi*, pp. 1–6.
- Hasibuan, Z. A. 2007. Metodologi Penelitian pada Bidang Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi. Fakultas Ilmu Komputer Universitas Indonesia. Jakarta
- Fernando, Mario. 2013. Membuat Aplikasi Android Augmented Reality Menggunakan Vuforia SDK dan Unity.AR Online. Surakarta.
- L. Ramdhani, E. W. Hidayat, and A. P. Aldya, "Battle Game Android Berbasis Augmented Reality," *E-Informatika Siliwangi*, pp. 1–6, 2017.
- Lodewijk Meijer, Prins. (2012). Pembelajaran Objek 3D Organ Dalam Menggunakan Augmented Reality, diakses 25 Juli 2019, dari <http://if.itats.ac.id/pembelajaran-objek-3d-organ-dalam-tubuh-manusia-menggunakan-augmented-reality-toolkit/>

Pratiwi, D.A., Maryati, S, Srikini, Suharno, dan Bambang S. 2007. Biologi SMA untuk Kelas XI. Jilid 2. Erlangga. Jakarta.

R. S. Ernawati, E. W. Hidayat, and A. Rahmatulloh, "Implementasi Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Aksara Sunda Berbasis Android," *J. Tek. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 3, no. 3, pp. 6–11, 2017.

Setyawan, R.A. (2016). Analisis Penggunaan Metode Marker Tracking Pada Augmented Reality Alat Musik Tradisional Jawa Tengah. Vol. 7, ISSN: 2252-4983.

