

DAFTAR PUSTAKA

- Arifudin, A., Kuswandi, D., & Soepriyanto, Y. (2019). Pengembangan Media Obyek 3 Dimensi Digital Sel Hewan dan Tumbuhan Memanfaatkan Piramida hologram Untuk MTS. *Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(1), 9–15.
- Budi, W Setia., Firdausi., Rudyansyah, A. (2004). Pembuatan Hologram Transmisi. *Berkala Fisika*, 7(1), 6–10.
- Dana Kurniawan, Susilaningsih, Y. S. (2019). Pengembangan Media Obyek 3 Dimensi Digital Vacuum Circuit Breaker Memanfaatkan Piramida Hologram. *Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(1), 16–22.
- Erlyana, Y., & Paendong, R. S. (2016). Perancangan Video Motion Graphic Hologram“Me & My Hero“. *Ruparupa*, 5, 39–53.
- Fibriyanti, Rizki dan Listyorini, T. (2019). 3D Hologram Media Interaktif Pengenalan Proses Pembuatan Jenang Sebagai Upaya Pelestarian Kuliner Khas. *Jurnal SIMETRIS*, 10(1), 333–340.
- Handani, S. W., Saputra, D. I. S., & Sari, F. N. (2017). Desain Piramida 3D Holographic Reflection Sebagai Bentuk Visualisasi Bangunan. *Citisee*, 1, 105–108.
- Jaya, H., & Lu'mu. (2010). Teknologi Holografi Untuk Pembelajaran Virtual Pada Sekolah Menengah Kejuruan. *Jetc*, 5(1), 783–791.
- Jayaputra, A., Tolle, H., & Wardhono, W. S. (2017). Penerapan Mixed Reality Sebagai Sarana Pembelajaran Indera Penglihatan Manusia Menggunakan Teknologi Hologram. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Komputer*, 1(9), 715–722.
- Listyorini, T. (2016). 3D Hologram Sebagai Media Interaktif Pengenalan Hewan Purbakala Dinosaurius. *Prosiding SNATIF Ke-3, September 2016*, 25–32.
- Ni Komang Sutiari, I Ketut Gede Darma Putra, I. M. S. R. (1981). Aplikasi Pengenalan Rumah Adat Indonesia Berbasis Augmented Reality. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Pramono, A. (2013). Media Pendukung Pembelajaran Rumah Adat Indonesia Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal ELTEK*, 11(01), 1693–4024.
- Remo Prabowo, Tri Listyorini, A. J. (2015). Pengenalan Rumah Adat Indonesia Berbasis Augmented Reality Dengan Memanfaatkan KTP Sebagai Marker. *Prosiding SNATIF*, 2(2), 51–58.
http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Augmented_reality&oldid=455741356
- Rizki Akbar, Tri Listyorini, A. L. (2016). 3d Hologram Pengenalan Hewan Nusantara. *Prosiding SNATIF Ke-3*, 1–16.

Soenarjo, H. (2014). Perancangan Model 3D Holographic Reflection Dan Penerapannya Pada Karya Visual Motion Graphic 3D Holographic. *Jurnal Desain*, 02(02), 61–116.

Tawaqqal, I., Purwanti Ningrum, I., & Yamin, M. (2017). Hologram holographic pyramid 3 dimensi. *SemanTIK*, 3(1), 181–188.