

DAFTAR PUSTAKA

- Binanto, I. 2010. *Multimedia Digital Dasar Teori & Pengembangannya*. Penerbit Andi, Yogyakarta.
- Developer Vuforia. *Developing With Vuforia*. [<https://developer.vuforia.com/>]. Diakses pada : 03 April 2017 jam 09.00 WIB.
- Goldstone, Will. 2009. *Unity Game Development Essentials*. Packt Publishing. Birmingham. [www.enucomp.com]. Diakses pada:03 April 2017 jam 09.10 WIB.
- Madden, L. 2011. *Professional Augmented Reality Browser for Smartphone*. United Kingdom: Wiley Publisher. [<http://it-ebooks.info/book/751/>]. Diakses pada:12 April 2017 jam 18.00 WIB.
- Patkar, R.S., Singh, S.P., & Birje, S.V. 2013. *Marker Based Augmented Reality Using Android OS. [Online] International Journal of Advanced Research in Computer Science and Software Engineering* 3(5). pp.64-69.[<http://www.ijarcsse.com/>].Diakses pada:20 Mei 2017 jam 23.00 WIB.
- Pranomo,A.2013. Media Pendukung Pembelajaran Rumah Adat Indonesia Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal ELTEK*.122-132. [www.eltek.polinema.ac.id/]. Diakses pada:20 Mei 2017 jam 23.10 WIB.
- Purnomo,A., Haryanto,H.2012. Aplikasi Augmented Reality Sebagai Alat Pengukur Baju Wisudawan Wisudawati di Universitas Dian Nuswantoro. Seminar Nasional Teknologi Informasi & Komunikasi Terapan. [www.publikasi.dinus.ac.id]. Diakses pada:22 Mei 2017 jam 01.30 WIB.
- Setiawan,A., Haryanto, H.2012. Aplikasi Pendeteksi Tanggal kadaluarsa Makanan Tradisional Kota Semarang Dengan Augmented Reality .Seminar Nasional Teknologi Informasi & Komunikasi Terapan. [www.publikasi.dinus.ac.id]. Diakses pada:22 Mei 2017 jam 01.35 WIB.
- Shalahuddin, M., & Rosa, A.S. 2015. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Penerbit Informatika, Bandung.

Yuen, S., Yaoyuneyong, G., & Johnson, E. (2011). *Augmented reality: An overview and five directions for AR in education*. [Online] *Journal of Educational Technology Development and Exchange*4(1). pp.119-140.[<http://austarlabs.com.au/>].Diakses pada:21 Mei 2017 jam 21.30 .