

Daftar Pustaka

- Baskara Arya Pranata, A. K. (2020). *Mudah Membuat Game dan Potensi Finansialnya dengan Unity 3D*. Elex Media Komputindo.
- Booch, G., Rumbaugh, J., & Jacobson, I. (1996). The Unified Modeling Language for Object-Oriented Development. *Unix Review*, 14(13), 29.
- Efendi, Y., & Marinda, A. (2019). APLIKASI OBJEK WISATA 3D AUGMENTED REALITY BERBASIS MOBILE. *Jurnal Informatika & Rekayasa Elektronika*, 2(1). <http://e-journal.stmiklombok.ac.id/index.php/jire>
- Fana, H., Ulfakh, R., Batubara, D., Anggraini, E. M., Saragih, F. S., Senembah, B., Binjai, K., Pembangunan, U., & Budi, P. (2020). *KOMPUTER BERBASIS SOFTWARE CORELDRAW*. 4(2), 89–99.
- <https://library.vuforia.com/ground-plane/introduction-ground-plane-unity>. (n.d.).
implementasi markerless AR. (n.d.).
- Penyusun, T., Saptayanti, N., Cahyani Ratnaningrum, A., Octavia, E., Tim Pengarah, S., Anik Kustaryati, I., & Uswatun Hasanah, I. (2015). *Buku Pedoman Pengelolaan Organisme Pengganggu Tumbuhan Secara Ramah Lingkungan Pada Tanaman Melon*.
- Purwati, N., & Nz, F. R. (2019). *Sistem Informasi E-Document Pada Biro Administrasi Akademik dan Kemahasiswaan (BAAK) Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya*. 293–301.
- Rahardi, A., Zaidal, N., & Palaguna, I. (2019). *Perancangan Aplikasi Game 3D Virtual Reality*. 366–372.
- Rahmawati. (2018). *Simple C# Programming*.
- Rosandy, T., Zaini, T., Pagar Alam No, J. Z., & Lampung -Indonesia, B. (2019). *AUGMENTED REALITY WISATA MONUMEN BERSEJARAH LAMPUNG BERBASIS MOBILE* (Vol. 19, Issue 1).
- Sibarani, N. S., Munawar, G., & Wisnuadhi, B. (n.d.). *Analisis Performa Aplikasi Android Pada Bahasa Pemrograman Java dan Kotlin*.
- SOP Budidaya Melon by Agronomist Habibi Garden*. (n.d.).