

DAFTAR PUSTAKA

- Azuma, R. T. (1997) 'A survey of augmented (Yahya1, 2018) reality', *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*. doi: 10.1162/pres.1997.6.4.355.
- Binanto, I. (2010) 'Multimedia Digital - Dasar Teori dan Pengembangannya', *C.V Andi Offset*. 2010, 10.1890/0012-9615.
- Christian O. Karundeng1), D. J. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Satwa Langka di Indonesia Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal Teknik Informatika vol 14 no 1, 2018, 2301-8364*.
- Latus Hermawan1, M. H. (2015). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Informasi Kampus Menggunakan Brosur. *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi 2015*.
- MuhammadFadhilRahadiansyah1,T.D.(2015).Rancang Bangun Aplikasi Augmented Reality Untuk Panel Informasi Berbasis Android. *e- Proceeding of Applied Science : Vol.1, No.3 Desember 2015, 2715*.
- Riana Indriani1), B. S. (2016). Pembuatan Augmented Reality Tentang Pengenalan hewan Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android menggunakan Metode Image Tracking vuforia. *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia 2016, 4.7-78*.
- Rusdi Efendi1, E. P. (2015). Aplikasi Pengenalan Huruf Hijaiyah Berbasis Marker Augmented Reality Pada Platform Android. *Jurnal Pseudocode, Volume II Nomor 2, September 2015, 2355 – 592*.
- Yahya1, A. M. (2018). Pengaruh Aplikasi C#dalam Proses Perhitungan Numerik Terhadap Solusi Persamaan Non Linier. *Jurnal Informatika dan TeknologiVol. 1No. 2, Juli 2018, 79–87*.