

DAFTAR PUSTAKA

- Dedynggego., Mohammad., dan Affan, Moh. (2015). Perancangan Media pembelajaran Interaktif 3D Tata Surya Menggunakan Teknologi Augmented Reality Untuk Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar Sangira. *Jurnal Elektronik Sistem Informasi dan Komputer*. Vol. 1No.2.p-ISSN: 2777-888, e-ISSN: 2502-2148.
- Ginanjar, Asep Gigin., (2015), Perancangan dan Pembuatan konsep karakter 3D robot polisi indonesia dengan Teknik render realistik menggunakan engine V-ray pada softwere 3D-maxs, Naskah publikasi, STMIK AMIKOM, Yogyakarta
- <http://www.ilmugrafis.com>
- Informatics & Business Institute Darmajaya. (2016). *Panduan Penyusunan Karya Ilmiah*. IBI Darmajaya, Bandar Lampung.
- Jan, Dusan; Rogue, Antonio; Leuski, Anton; Morie, Jacki; Traum, David. (2009). *A Virtual Tour Guide for Virtual Worlds*.
- Muhammad Nugrah Pratama dan Arrie Kurniawardhani S.Si., M.Kom. (2019). *History Tour Untuk Pulo Kenongo Berbasis Augmented Reality*
- Nugraha, Bhanu Sri., (2016). Perancangan Model 3D Datacenter menggunakan Material dan Pencahayaan Vray, *Jurnal Semnas*, ISSN: 2302-3805, STMIK AMIKOM, Yogyakarta
- Nugraha, Bhanu Sri., (2011). Perancangan Karakter 3D menggunakan MEL script pada produksi film Chronles Of Java, Tesis, Magister Teknik Informatika, STMIK AMIKOM, Yogyakarta
- Prasetyanto, Anselmus Aris Budi., (2014). Analisis dan Perancangan 3D modeling Karakter dan Backgroun Game The Hero OF Majapahit Menggunakan metode Subdivision & digital sclupting, Naskah Publikasi, STIMK AMIKOM, Yogyakarta

Ridwan, Yusuf Budiard., (2015). Perancangan dan Pembuatan Model Sepeda Custom 3D menggunakan Teknik Polymodelling dan Vray, Naskah Publikasi, STMIK AMIKOM Yogyakarta

Roger S. Pressman, (2002). Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi (Buku Satu), ANDI Yogyakarta

Selvia Lorena Br. Ginting, (2016). Penerapan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Gedung Baru Unikom Berbasis Android.

Verdi Yasin. (2012). Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek. Mitra Wacana Media. Jakarta