

DAFTAR PUSTAKA

- Andre Sugianto dan Ramadhona Saputra. (2018). *Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Kesehatan Keselamatan Kerja (K3) Pada SMK Negeri 2 Palembang*.
- Colasante, Meg. *Nicola Building Virtual Tour; Considering simulation in the equity of experience concept*. 2011.
- Informatics & Business Institute Darmajaya. 2016. *Panduan Penyusunan Karya Ilmiah*. IBI Darmajaya, Bandar Lampung.
- Jan, Dusan; Rogue, Antonio; Leuski, Anton; Morie, Jacki; Traum, David. *A Virtual Tour Guide for Virtual Worlds*. 2009.
- Muhammad Nugrah Pratama dan Arrie Kurniawardhani S.Si., M Kom. (2019). *History Tour Untuk Pulo Kenongo Berbasis Augmented Reality*
- 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
- Rahadi, Tursina dan Hengky Anra. (2017). *Rancang Bangun Aplikasi Augmented Reality Berbasis Android untuk Pengenalan Rumah Adat Kalimantan Barat*
- Ridwan, Yusuf Budiar., 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*.

Wahana Komputer. 2001. Permodelan 3 Dimensi dengan 3D Studio Max. Jakarta :
Penerbit Salemba Infotek.

Yudistira Dwi Saputra. (2020). *Implementasi Augmented Reality Pada Gedung
Perpustakaan Universitas Lampung*

Verdi Yasin. 2012. Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek. Mitra
WacanaMedia. Jakarta