

DAFTAR PUSTAKA

- [1] “Website Resmi Departemen Teknik Elektro dan Teknologi Informasi Universitas Gadjah Mada,” [Online]. Available: www.sarjana.jteti.ugm.ac.id.
- [2] J. A. Jacko, *Handbook of Research on Ubiquitous Computing Technology for Real Time Enterprises*, CRC Press, 2003.
- [3] R. Dhir, “Interactive Media Definition,” 22 Januari 2019. [Online]. Available: <https://www.investopedia.com>. [Diakses 22 Maret 2019].
- [4] Z. Nadira, H. Sujaini dan H. S. Pratiwi, “Implementasi Augmented Reality pada Brosur Teknik Informatika Universitas Tanjungpura menggunakan Metode Marker,” *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi (JUSTIN)*, vol. 1, 2016.
- [5] S. Wardani, “Pemanfaatan Augmented Reality (AR) untuk Pengenalan Aksara Jawa pada Anak,” *Jurnal Teknologi*, vol. 8, 2015.
- [6] A. Y. Utama, “Penggunaan Augmented Reality sebagai Media Promosi Pariwisata di Kabupaten Karanganyar,” *Universitas Muhammadiyah Surakarta*, 2017.
- [7] D. S. Wati, A. K. Adisusilo dan B. Y. Nasution, “Interaktif Augmented Reality Sebagai Media Promosi Penjualan Perumahan,” *Melek IT Information Technology Journal*, vol. 2, 2016.
- [8] B. Yudhastara dan E. T. Luthfi, “Teknologi Augmented Reality Untuk Buku Pembelajaran Hewan pada Anak Usia Dini Secara Virtual,” *STMIK AMIKOM*, 2012.
- [9] M. Y. Perdana, Y. Fitrisia dan Y. E. Putra, “Aplikasi Augmented Reality Pembelajaran Organ Pernapasan Manusia Pada Smartphone Android,”

jurnal.pcr.ac.id, 2012.

- [10] R. T. Azuma, "A Survey of Augmented Reality. Presence: Teleoperators and Virtual Environments 6," 1997.
- [11] M. Riadi, "Augmented Reality (AR)," 6 Agustus 2017. [Online]. Available: <https://www.kajianpustaka.com>. [Diakses 11 Juni 2019].
- [12] L. Shapiro dan G. C. Stockman, *Computer Vision*, New Jersey: Prentice-Hall, 2001.
- [13] M. A. Livingston, "3D Virtual and Mixed Environments," dalam *Augmented Reality: Some Emerging Application Areas*, Washington, Books on Demand, 2011.
- [14] H. Kristian, H. Setiawan dan O. H. Kelanata, "Implementas Augmented Reality Visualisasi Rumah Berbasis Unity," *Smatika Jurnal*, vol. 5, pp. 40-44, 2015.
- [15] N. A. S. B. Sihite dan F. Samopa, "Pembuatan Aplikasi 3D Viewer Mobile dengan Menggunakan Teknologi Virtual Reality (Studi Kasus: Perobekan Bendera Belanda di Hotel Majapahit)," *Tek. Pomits*, vol. 2, pp. 397-400, 2013.
- [16] Sari, Ni Komang O.P.; et al., "Pengembangan Aplikasi AR Book Pengenalan Tata Letak Bangunan Pura Goa Lawah dan Pura Goa Gaja," *JPTK UNDHIKSHA*, vol. 11, pp. 75-86.
- [17] B. T. A. Mardiyono, "Digital Repository UNILA," 2013. [Online]. Available: digilib.unila.ac.id. [Diakses 1 Januari 2019].
- [18] R. Andriyat, "4.0 C# dan MonoBehaviour Unity," [Online]. Available: <https://staff.uniku.ac.id>. [Diakses 1 Januari 2019].
- [19] "Blender About," Blender, 2017. [Online]. Available:

<http://www.blender.org/about/>. [Diakses 10 July 2019].

- [20] M. Fernando, “Membuat Aplikasi Android Augmented Reality Menggunakan Vuforia SDK dan Unity,” *Solo*, p. 6, 2013.
- [21] H. M., M. Billingham dan B. Thomas, “Emerging Technologies of Augmented Reality: Interface and Design,” *Idea Group Publishing*, p. 51, 2010.
- [22] C. Larman dan V. Basili, “Iterative and Incremental Development: A Brief History,” 2003.
- [23] R. S. Pressman, *Rekayasa Perangkat Lunak: Pendekatan Praktisi*, Yogyakarta: Andi, 2010.
- [24] J. Nielsen, “Nielsen Norman Group,” 3 June 2012. [Online]. Available: <https://www.nngroup.com>. [Diakses 13 September 2019].