

## DAFTAR PUSTAKA

- A. Suhendar, 2002, "*Visual Modeling Menggunakan UML dan Rational Rose*" Bandung.
- Achmad Asrori, 2014, "*Panduan Pembelajaran Vuforia software development Kit (SDK) untuk perangkat mobile*" Surabaya.
- Chandra Ardiansyak, 2013, "*Permainan Halma Interaktif dengan Augmented Reality*",STMIK AKAKOM YOGYAKARTA, Yogyakarta.
- Fidelid Josaphat Soekahar, 2004, "*Open Source Animation : Blender Publisher Unleashed v0.25*."
- Firda Soraya, 2013"*Pembuatan Buku edukasi anak berbasis augmented reality menggunakan metode marker based tracking*" UIM syarif hidayatullah jakarta. <http://dokumen.tips/documents/aplikasi-pembelajaran-anak-usia-dini-berbasis-augmented-reality.html>.
- Irnaningtyas, 2013. "*Biologi untuk SMA/SMK Kelas X*" . Jakarta.
- Mohammad Zikky, M.T., 2017, "*Multimedia Creative Departement*" Politeknik Elektronika Negeri Surabaya, Surabaya.
- Nias Raraning Wigati, 2014, "*Perancangan animasi sea world dengan menggunakan teknik deformation dan joint tool untuk control rig karakter 3D*" STMIK AMIKOM YOGYAKARTA, Yogyakarta.
- Ronald T,Azuma, 2017, "*Making Augmented Reality a Reality*" San Francisco.
- Sri Redjeki dan Aryanto Dekhi, 2014, "*Visualisasi Tata Surya Menggunakan Augmented Reality*", STMIK AKAKOM YOGYAKARTA, Yogyakarta.
- Wahyu Eka Kuspradono, 2016 "*Jurnal Alat Transportasi di Indonesia*" Indramayu.
- Wahyu Garbo Pratomo, 2017 "*Pengenalan perilaku gerakan hewan*",STMIK AKAKOM YOGYAKARTA, Yogyakarta.
- Yudiantika Aditya Rizki, 2014, "*Evaluasi Metode Pelacakan Tanpa Marker pada Mataio SDK untuk pengembangan Aplikasi Kuis Berbasis Augmented Reality di Museum*",STMIK AKAKOM YOGYAKARTA, Yogyakarta.

Zamrony P. Juhara, 2016, "*Panduan Lengkap Pemrograman ANDROID*"  
Yogyakarta