

DAFTAR PUSTAKA

- Azuma, R., Baillot, Y., dan Behringer R. 2001. *Recent Advances in Augmented Reality*: IEEE Computer Graphics and Applications.
- Jacko, Julie A., dan Andrew Sears. 2010. *Handbook of Research on Ubiquitous Computing Technology for Real Time Enterprises*. CRC Press.
- Jorge M., dan Pena M. 2014. *Augmented Reality to promote collaborative and autonomous learning in higher education*: Computers in Human Behavior, ELSEVIER.
- Nianto, R. 2018. *Pembelajaran Anatomi Lengan Menggunakan Multi Marker Silinder*. Skripsi. Yogyakarta: STMIK AKAKOM Yogyakarta.
- Noufal, R. 2018. *Penerapan Multi Marker Pada Augmented Reality untuk Pengenalan Komponen Hardware Komputer Berbasis Android*. Skripsi. Yogyakarta: STMIK AKAKOM Yogyakarta.
- Pratama, SD. 2017. *Pengenalan Binatang Menggunakan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran*. Skripsi. Yogyakarta: STMIK AKAKOM Yogyakarta.
- Suyanto, M. 2003. *Multimedia: Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi.
- Untoro, J. 2010. *Buku Pintar Pelajaran*. Jakarta: Wahyumedia.
- Vuforia. *About Vuforia Engine*. <https://library.vuforia.com/articles/Training/getting-started-with-vuforia-in-unity.html#about>. Diakses: 12 Mei 2020, 14.20 WIB.
- Vuforia. *Object Recognition*. <https://library.vuforia.com/articles/Training/Object-Recognition>. Diakses: 14 Mei 2020, 15.15 WIB.
- Vuforia. *Vuforia Object Scanner*. https://library.vuforia.com/content/vuforia-library/en/articles/Training/Vuforia-Object-Scanner-Users-Guide.html#set_up. Diakses: 14 Mei 2020, 15.20 WIB.

Widanarko, M. 2019. *Pengenalan Buah Menggunakan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Marker Text Recognition And Tracking Berbasis Android*. Skripsi. Yogyakarta: STMIK AKAKOM Yogyakarta.