

DAFTAR PUSTAKA

- Alfi Syahrin , Meyti Eka Apriyani , Sandi Prasetyaningsih. 2016. "Analisis Dan Implementasi Metode Marker Based Tracking Pada Augmented Reality Pembelajaran Buah-Buahan." Vol.5 , No.1.
- Anugrah, Rifqi. 2019. "Rancang Bangun Media Promosi Perumahan PT.Cipta Bangun Khatulistiwa Berbasis Teknologi Augmented Reality." *Tugas Akhir.Politeknik Negeri Pontianak*.
- Dicoding Indonesia, 2019, Belajar Membuat Augmented Reality url: <https://www.dicoding.com/academies/135/tutorials>, tanggal akses : 18 April 2020.
- Evan J Tanjaya , Silvia Rostianingsih , Andreas Handojo . n.d. 2016. "Pemetaan Surabaya Heritage Dengan Geographic Information System."
- I Wayan Andis Indrawan, I Putu Agung Bayupati, Desy Purnami Singgih Putri. 2018. "Markerless Augmented Reality Utilizing Gyroscope To Demonstrate The Position Of Dewata Nawa Sanga." *Universitas Udayana Bali Indonesia* Vol.12, No.1.
- Jati, Mujur Indra. 2017. "Implementasi Teknologi Augmented Reality Menggunakan Marker Based Tracking Untuk Tata Letak Ruang Kerja Berbasis Android." *Skripsi Thesis, STMIK AKAKOM YOGYAKARTA*.
- Lutfiyati, Tahta Alfina. 2016. "Aplikasi Augmented Reality Pembelajaran Pengenalan Hardware Komputer Untuk Sekolah Menengah Pertama Dengan Metode Transformasi Geometri."
- Mahendra, Ida Bagus Made. April 2016. "Implementasi Augmented Reality (AR) Menggunakan Unity 3D dan Vuforia SDK." Vol.9 , No.1.
- Muzaki, Feisal. 2017. "Augmented Reality Dengan Metode Markerless Untuk Informasi Perguruan Tinggi Di Daerah Istimewa Yogyakarta." *Skripsi Thesis, STMIK AKAKOM YOGYAKARTA*.
- Pamoedji , A. Maryuni . Sanjaya, R. 2017. *Mudah Membuat Game Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) Dengan Unity 3D*. Jakarta: PT.Elex Media Komputindo.
- Pemkot Pontianak, 2020, Pemerintah Kota Pontianak, url <https://www.pontianakkota.go.id/>, tanggal akses : 12 Mei 2020.

- Prita Haryani, Joko Triyono. November 2017. "Augmented Reality (AR) Sebagai Teknologi Interaktif Dalam Pengenalan Benda Cagar Budaya Kepada Masyarakat."
- S. Nugraha, K. I. Satoto, K.T. Martono. 2014. "Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Pembelajaran Pengenalan Alat Musik Piano." *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer* Vol. 2 No.1.
- Spark AR Studio, 2019, Create A Spark, url: <https://sparkar.facebook.com/ar-studio/>, tanggal akses: 10 Maret 2019.
- Statista, 2019, Market Share Of Mobile Operating Systems In Indonesia From January 2012 To August 2020, url: <https://www.statista.com/statistics/262205/market-share-held-by-mobile-operating-systems-in-indonesia/>, tanggal akses: 23 Februari 2019.
- Vuforia Engine, 2019, Vuforia Library, url: <https://library.vuforia.com/getting-started/overview.html>, tanggal akses: 15 Februari 2019.