

## DAFTAR PUSTAKA

- Antonius Bagas Aril Yudistira, 2020, *Impelementasi Metode Ground Plane Untuk Visualisasi Habitat Kupu-kupu Menggunakan Vuforia Augmented Reality*, Skripsi, STMIK AKAKOM, Yogyakarta.
- Fitroh Hidayatulloh, 2016, *Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Markerless untuk pencarian lokasi Binatang di Kebun Binatang Gembira Loka*”, Skripsi, STMIK AKAKOM, Yogyakarta.
- Instagram, 2021, What Is Instagram?, url : <https://help.instagram.com>, Tanggal Akses : 22 Oktober 2021
- Kamaludin Abdul Basit NS, 2016, *Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality Pada Aplikasi Pencarian Lokasi Halte Trans Jogja Berbasis Windows Phone*, Skripsi, STMIK AKAKOM, Yogyakarta.
- Panji Prasetyo, 2012, *Seni Gamelan Jawa Sebagai Representasi Dari Tradisi Kehidupan Manusia Jawa : Suatu Telaah Dari Pemikiran Collingwood*, Skripsi, FIB UI, Depok.
- Prima Budi Hastuti, 2010, *Gamelan Jawa Sebagai Ide Dalam Penciptaan Karya Seni Grafis*, Tugas Akhir, Universitas Sebelas Maret, Surakarta.
- Sahril, 2020, *Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Markerless Untuk Informasi Arca Dan Relief di Candi Prambanan*, Skripsi, STMIK AKAKOM, Yogyakarta.
- Spark AR Studio, 2020, Create A Spark, url : <https://sparkar.facebook.com/ar-studio/>, Tanggal Akses: 16 Desember 2020.
- Tahta Alfina Lutfiyati, 2016, *Aplikasi Augmented Reality Pembelajaran Pengenalan Hardware Komputer Untuk Sekolah Menengah Pertama Dengan*

*Metode Transformasi Geometri*, Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik  
Ibrahim, Malang.