

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Pratikno Heri. Kontrol Gerakan Objek 3D *Augmented Reality* Berbasis Titik Fitur Wajah dengan POSIT. *JNTETI*, Vol. 4, No.1. 2301 – 4156.
- [2] Permana Fitri Yuliantri. Mempertahankan Pasar Media Cetak Melalui Konten *Augmented Reality/AR*. *Channel*, Vol. 5, No. 2. 23389176
- [3] Ramdhan Khemal Rizky, Nurhasanah Youllia Indrawaty, Utoro Rio Korio. Aplikasi Media Pembelajaran Tulang Manusia Menggunakan *Augmented Reality (AR)* Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi* Vol. 3 No.3. 2443-2229.
- [4] Subandi Wahyudi. *Visualisasi* Masjid Agung Rangkasbitung Berbasis 3D Dengan Menggunakan *Google Sketchup & After Effect*. *Jurnal PROSISKO* Vol. 2 No. 2. 2406-7733
- [5] Saurina Nia. *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Augmented Reality*. *Jurnal IPTEK* Vol.20 No.1. 1411-7010.
- [6] Wahyudi Andria Kusuma. *ARca, Pengembangan Buku Interaktif Berbasis Augmented Reality dengan Smartphone Android*. *JNTETI* Vol. 3 No. 2. 2301 – 4156