

## DAFTAR PUSTAKA

- Atmajaya, Dedy. 2017. Implementasi *Augmented Reality* Untuk Pembelajaran Interaktif. *Ilkom Jurnal Ilmiah* Vol. 9, No. 2, hh. 227
- Dedy Irawan. J, Prasetio.S, Adi Wibowo.S, Agus Pranoto.Y, 2015. PELATIHAN PEMBUATAN GAME MENGGUNAKAN GREFOOT. *INDUSTRI INOVATIF*, 5(2), pp.29-35
- Kristian Hans, Setiawan Hendry, Osman, Hendra Kelanta. 2015. Implementasi *Augmented Reality* Visualisasi Rumah Berbasis Unity' *Smatika Jurnal*. Vol. 06 NO. 02
- Made Mahendra, Ida Bagus. 2016. Implementasi *Augmented Reality* (AR) Menggunakan Unity 3D Dan Vuforia SDK. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*. Vol. 9, NO. 1
- Muntahanah, Rozali, Toyib, Miko, Ansyori. 2017. Penerapan Teknologi *Augmented Reality* Pada Katalog Rumah Berbasis *Android*. *Jurnal Pseudocode*. Vol. IV NO. 1, hh 81
- Prabowo, Remo, Listyorini, Tri, Jazuli, Ahmad. 2015. Pengenalan Rumah Adat Indonesia Berbasis *Augmented Reality* Dengan Memanfaatkan KTP Sebagai *Marker*. *Prosiding SNATIF* .hh 51
- Rifa'I, Muhammad, Listyorini, Tri, Latubessy, Anastasya. 2017. Penerapan Teknologi *Augmented Reality* Pada Aplikasi Katalog Rumah Berbasis *Android*. *Prosiding SNATIF* , hh 267
- Rusnandi, Enang, Harun, Sujadi, Noer Fauzyah, Eva Fibriyany. 2014. Implementasi *Augmented Reality* (AR) Pada Pengembangan Media Pembelajaran Pemodelan Bangun Ruang 3D untuk Siswa Sekolah Dasar, *Infotech Journal*, hh 24