

DAFTAR PUSTAKA

- Adidrana, D., Lumenta, A. S., Sugiarto, B. A., & Tulenan, V. (2013). Perancangan Kartu Nama dengan *Augmented Reality* sebagai Portofolio Digital. *Jurnal Teknik Elektro dan Komputer*, 2(2).
- ALWI, T. (2018). Implementasi Teknologi *Augmented Reality* Markerless Sebagai Media Pengenalan Historical Universitas Muria Kudus Berbasis Android (Doctoral dissertation, umk).
- Azuma, R. T. (1997). A survey of augmented reality. *Presence: Teleoperators & Virtual Environments*, 6(4), 355-385.
- Binanto, I. (2010). *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembanganya*. Yogyakarta: Andi.
- Damayanti, M. N., Sampurna, B., & Lasiman, L. (2019). Gaya Desasin pada Visualisai Undangan Pernikahan Surabaya. Nirmana.
- Indriani, R., Sugiarto, B., Purwanto, A. (2016). Pembuatan Augmented Reality Tentang Pengenalan Hewan Untuk ANak Usia Dini Berbasis Android Menggunakan Metode Image Tracking Vuforia. SEMNASTEKNOMEDIA
- Haryani, P., & Triyono, J. (2017). Augmented Reality (Ar) Sebagai Teknologi Interaktif Dalam Pengenalan Benda Cagar Budaya Kepada Masyarakat. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 8(2), 807-812.
- Hermawan, L., & Hariadi, M. (2015). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Informasi Kampus Menggunakan Brosur. In Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi (SENTIKA) Yogyakarta (Vol. 28).
- Karundeng, C. O., Mamahit, D. J., & Sugiarto, B.A. (2018). Rancangan Bangunan Aplikasi Pengenalan Satwa Langka di Indonesia Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal Teknik Informatika*.

- Listyorini, T. (2014). 3d-Catalog Mountain View Resident Berbasis Augmented Reality. *Prosiding SAINTIKS*.
- Mustika, M., Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 121-126.
- Putri, A. N., & Asmiatun, S. (2018). IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY UNTUK IDENTIFIKASI LOGO DAN VIDEO SEBAGAI MEDIA INFORMASI MENGGUNAKAN METODE KLASIFIKASI NAIVE BAYESIAN. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*, 9(1), 249-254.
- Santoso, A., Listyorini, T., & Susanto, A. (2015). Aplikasi android sebagai media alternatif promosi produk dan training di PT Djarum berbasis Augmented Reality. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*, 6(2), 321-328.
- Sofyawati, S., Utami, E., & Amborowati, A. (2015). Penggunaan Konsep Augmented Reality Dalam Promosi Situs Purbakala Lembah Bada Sulawesi Tengah. *Respati*, 10(30).
- Sujati, D. A., Isnanto, R. R., & Martono, K. T. (2016). Pengembangan Aplikasi Multimedia untuk Pembelajaran Satelit Astronomi NASA dengan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, 4(2), 249-258.
- Waloeaya, Y. J., (2010). *Seri Belajar Kilat Adobe Photoshop CS 5*. Yogyakarta: Andi.