

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Azuma, R. T., 1997, *A Survey of Augmented Reality*, Presence : Teleoperators and Virtual Environments 6 (4): 355-385.
<http://www.cs.unc.edu/~azuma/ARpresence.pdf>
- [2] Alhadi , N. D., 2011, *Pembelajaran Interaktif Sistem Kelistrikan Body Mobil Berbasis Multimedia Pada Jurusan Otomotif di SMK Taman Karya Madya Kebumen*, Skripsi, Yogyakarta : Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer Amikom.
http://repository.amikom.ac.id/files/Publikasi_07.11.1483.pdf
- [3] Kristanto, D. R., Ansori, A., 2013, *Pengembangan Media Pembelajaran Praktikum Kelistrikan Body Otomotif Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Mahasiswa D3 Teknik Mesin UNESA*, Skripsi, Surabaya : Universitas Negeri Surabaya.
<http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-mesin/article/view/2174>
- [4] Rosyad, P., 2014, *Pengenalan Hewan Augmented Reality Berbasis Android*, Skripsi, Surakarta : Universitas Muhammadiyah Surakarta.
<http://eprints.ums.ac.id/32316/12/naskah%20publikasi.pdf>
- [5] Listyorini, T., 2015, *3d-Catalog Mountain View Resident Berbasis Augmented Reality*, Prosiding SAINTIKS, Teknik Informatika S1, Universitas Muria Kudus, Vol. 1: 25-30.
<http://eprints.umk.ac.id/4315/>
- [6] Shuwanto, H., 2012, *Interior Design in Augmented Reality Environment*, Artikel, Jakarta : Binus University.
<http://comp-eng.binus.ac.id/files/2012/06/Interior-Design-in-Augmented-Reality-Environment-Harta.pdf>
- [7] Tim Toyota-Conference, 2003, *New Step 1 Training Manual*, Penerbit PT. Toyota – Astra Motor.
- [8] Suarga, Math., 2006 *Algoritma dan Pemrograman*. Andi Offset, Yogyakarta.