

DAFTAR PUSTAKA

- Adnin, S. N., Widiartha, I. B. K., & Suksmadana, I. M. B. (2016). Pembuatan Aplikasi Catalog 3D Desain Rumah Sebagai Sarana Promosi Dengan Menggunakan Unity 3D. *Lontar Komputer: Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*, 1-12.
- Akbar, R. R. (2015). *Implementasi Teknologi Augmented Reality Pada Majalah Interaktif Berbasis Android Menggunakan Metode Algoritma Features From Accelerated Segment Test (Fast) Corner Detection (Studi Kasus Majalah Binary Program Studi Sistem Informasi Universitas Jember)*.
- Amin, D., & Govilkar, S. (2015). *Comparative study of augmented reality SDKs. International Journal on Computational Science & Applications*, 5(1), 11-26.
- Amir, I. (2017). Pengembangan Buku Ajar dan Augmented Reality Pada Konsep Sistem Pencernaan di Sekolah Menengah Atas. Pascasarjana.
- Asry, Asyraf. (2019). *Penerapan Augmented Reality dengan Metode Marker Based Tracking pada maket rumah virtual*. Ainet: Jurnal Informatika. 1. 52-58. 10.26618/ainet.v1i2.2294.
- Azuma, Ronald T. (1997). *A Survey of Augmented Reality. Presence: Teleoperators and Virtual Environments*.
- Ćuković, Saša & Gattullo, Michele & Pankratz, Frieder & Devedzic, Goran & Carrabba, Ernesto & Baizid, Khelifa. (2015). *Marker Based vs. Natural Feature Tracking Augmented Reality Visualization of the 3D Foot Phantom*.
- Daryanto. (2011). Media Pembelajaran. Bandung: Satu Nusa.
- Domhan, T. K., & der Dualen Hochschule, G. (2010). *Augmented Reality on android smartphones*. Studiengangs Informationstechni. Dualen Hochschule Baden-Württemberg Stuttgart.
- Gorbala, B. T., & Hariadi, M. (2010). Aplikasi Augmented Reality untuk Katalog Penjualan Rumah. *Institut Sepuluh Nopember Surabaya*.
- Gusman, R., & Apriyani, M. E. (2016). Analisis Pemanfaatan Metode Markerless User Defined Target Pada Augmented Reality Sholat Shubuh. *Jurnal Infotel*, 8(1), 64-70.
- Harahap, A. R. (2018). Pengembangan *digital map* untuk petunjuk fasilitas berbasis *geolocation Augmented Reality (Doctoral dissertation, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Yogyakarta)*.
- Husniah, L. S. (2016). Interaktif Augmented Reality untuk Katalog Penjualan Rumah Berbasis Android.
- Luther, Arc C. (1994). *Authoring Interactive Multimedia*. Boston. AP Professional.
- Madden, L. (2012). *Augmented Reality Browsers for Smartphones: Programming for JUNAIO, LAYAR, and WIKITUDE*. vol. 1. Wiley Publishing Inc First Edition.
- Nazir, Moh. (2013). *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Nugroho, A., & Pramono, B. A. (2017). Aplikasi mobile Augmented Reality berbasis Vuforia dan Unity pada pengenalan objek 3D dengan studi kasus gedung m Universitas Semarang. *Jurnal Transformatika*, 14(2), 86-91.
- Paliling, A. (2017). Katalog Penjualan Rumah Berbasis Android Menggunakan Teknologi Augmented Reality dan Virtual Reality.

- Pramono, T. (2014). Penerapan *Strategi Attacking Pada Robot Mirosot UPN "Veteran" Yogyakarta (Doctoral dissertation, UPN" Veteran" Yogyakarta)*.
- Pratiwi, D. (2018). *Implementasi Augmented Reality pada Gedung C Fasilkom-TI Berbasis Android*. Universitas Sumatera Utara.
- Rahayu, F. (2019). *Implementasi Augmented Reality sebagai Media Pengenalan Hewan untuk Anak Usia Dini Berbasis Android (Doctoral dissertation, University of Technology Yogyakarta)*.
- Rahmawati, S. (2015). Simulasi Membuka, Menutup Pintu dan Menghidupkan Mesin Mobil Menggunakan Android (*Doctoral dissertation, Politeknik Negeri Sriwijaya*).
- Rentor, M. F. (2013). *Rancang Bangun Perangkat Lunak Pengenalan Motif Batik Berbasis Augmented Reality*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Rifa'i, M. L. (2014). Penerapan Teknologi Augmented Reality pada aplikasi katalog rumah berbasis android.
- Saryono. (2010). Metode Penelitian Kualitatif. PT. Alfabeta. Bandung.
- Sihite, B., Samopa, F., & Sani, N. A. (2013). Pembuatan Aplikasi 3D Viewer Mobile dengan Menggunakan Teknologi Virtual Reality (Studi Kasus: Perobekan Bendera Belanda di Hotel Majapahit). *Jurnal Teknik ITS*, 2(2), A397-A400.
- Siswanto, E. R. (2013). Perbandingan Metode Harris Corner Detection, Edge Based Corner Detection Dan Fast Corner Detection Dalam Aplikasi Pendeteksi Senyum Pada Wajah Manusia. *Universitas Kristen Satya Wacana*.
- Siswantoko, W. (2015). *Implementasi teknologi Augmented Reality pada Game Duck Hunt berbasis android (Doctoral dissertation, Universitas Komputer Indonesia)*.
- Sutopo, A.H. (2003). Multimedia Interaktif dengan Flash. Graha Ilmu. Yogyakarta
- Vaughan, T. 2010. *Multimedia Making It Work. United States*
- Vitono, H., Nasution, H., & Anra, H. (2016). Implementasi Markerless Augmented Reality Sebagai Media Informasi Koleksi Museum Berbasis Android (Studi Kasus: Museum Kalimantan Barat). *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi (JUSTIN)*, 4(2), 239-245.
- Vuforia. 2019. *User Defined Targets*. <https://library.vuforia.com/content/vuforia-library/en/articles/Training/User-Defined-Targets-Guide.html> (diakses 2 November 2020)
- Wardani, S. (2015). Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality (AR) untuk Pengenalan Aksara Jawa pada Anak. *Jurnal Dinamika Informatika*, 5(1).
- Yulianto, N. (2012). Pembuatan Game 3 Dimensi *Lost In The Jungle* Dengan Menggunakan Unity 3D *Game Engine*. STMIK AMIKOM Yogyakarta. Yogyakarta.
- Yuliyanto, A. (2015). Implementasi Teknologi Markerless Augmented Reality Berbasis Android Sebagai Media Pengenalan Gedung-Gedung Di Fmipa Universitas Lampung.