

DAFTAR PUSTAKA

- Ardhianto, Eka, Wiwien H, Edy W., 2012. *Augmented Reality Objek 3 Dimensi Dengan Perangkat Artoolkit dan Blender*. Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK vol.17
- AR Wahyu Pradana, 2017, *Aplikasi Gerakan Dasar Pencak Silat Dengan Augmented Reality*, Skripsi, Universitas Islam Riau, Pekanbaru
- Bintarto, Sandyarjo., 2013, *Perancangan Aplikasi Pengenalan Beberapa Bagian Candi Borobudur Berbasis Augmented Reality*, Skripsi, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Fernanado, Mario., 2013, *Membuat Aplikasi Augmented Reality Menggunakan Vuforia SDK dan Unity*, Skripsi, Program Studi Teknik Informatika: Universitas Klabat, Manado.
- Komputer, Wahana, 2013, *Step By Step Menjadi Programmer Android*, Andi, Yogyakarta.
- Pamoedji, Andre Kurniawan., Maryuni., dan Sanjaya Ridwan, 2017, *Mudah Membuat Game Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) dengan Unity 3D*, Elex Media Komputindo, Jakarta
- Prihantono, Dika, 2013, *Aplikasi Peraga Tata Surya berbasis Teknologi Augmented Reality*, Skripsi, STMIK Sinar Nusantara, Surakarta.
- Rahman, Abdur., Ernawati., dan Coastera, Funny Farady, 2014, *Rancang Bangun Aplikasi Informasi Universitas Bengkulu Sebagai Panduan Pengenalan Kampus Menggunakan Metode Markerless Augmented Reality Berbasis Android*, Jurnal Rekursif, Vol. 2
- Roedavan, Rickman., 2014, *Unity Tutorial Game Engine*, Informatika, Bandung.
- Soenardi, Sabrur R, 2005, *Si Lancang*, Balai Kajian dan Pengembangan Budaya Melayu., dan Adicita Karya Nusa, Yogyakarta
- Sudartini, Ni Made., Darmawiguna, I Gede Mahendra., dan Sunarya, I Made Gede., 2016, *Pengembangan Aplikasi Markerless Augmented Reality Balinese Story "Calon Arang"*, Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Vol 13

Wiradarma, I Gusti Gede Raka., Darmawiguna, I Gede Mahendra., dan Sunarya, I Made Gede., 2017, *Pengembangan Aplikasi Markerless Augmented Reality Balinese Story "I Gede Basur"*, Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika, Vol 6



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau