

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arifin, M. 2003. *Common Textbook Strategi Belajar Mengajar Kimia*. Bandung: Jurusan Pendidikan Kimia FPMIPA UPI. Borko Furht. 2011.
- [2] *Handbook of Augmented Reality*. Springer New York Dordrecht Heidelberg London.
- [3] Nugraha, Iwan Setya. 2014. *Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Pembelajaran Pengenalan Alat Musik Piano*. Semarang, Indonesia: Universitas Diponegoro.
- [4] Hidayat, Nur Muhammad Firdaus. *Implementasi Semantik Augmented Reality pada Pemodelan Tata Surya*.
- [5] Tedy Gorbala, Bregga. *Aplikasi Augmented Reality Untuk Katalog Penjualan Rumah*. 28 Mei 2010. <http://digilib.its.ac.id/public/ITS-Undergraduate-10429-Paper.pdf>.
- [6] <http://www.unity3d.com> (diakses pada 15-02-2017)
- [7] Hernowo, T.F et al, 2014. *Rancangan Bangun Edugame Pembelajaran Kesehatan Gigi Untuk Anak-anak Berbasis Unity 3D*.
- [8] <http://developer.vuforia.com> [diakses pada 10-03-2017]
- [9] "Photoshop CS6 System Requirements" <https://helpx.adobe.com/photoshop/system-requirements.html>
- [10] Hendrawan, Rizkianto. 2013 "Penerapan Augmented Reality Untuk Katalog Produk Furniture Pada Toko Andalas Jaya" http://repository.amikom.ac.id/files/Publikasi_09.01.2631.pdf

- [11] Fernando Mario, *Membuat Aplikasi Android Augmented Reality Menggunakan Vuforia SDK dan Unity*, Buku AR Online, Jakarta, 2013.
- [12] Hidayat, Tonny. 2014. *Penerapan Teknologi Augmented Reality Sebagai Model Media Edukasi Kesehatan Gigi Bagi Anak*. Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta
- [13] Harris, Chris and Mike Stephens, 1988. *A Combined Corner and Edge Detector*. Plessey Research Roke Manor. United Kingdom
- [14] Azuma, Ronald T. *A Survey of Augmented Reality*. Presence: Teleoperators and Virtual Environments 6, 4 (August 1997) .Malibu
- [15] <https://www.android.com/> (diakses terkahir 13 Agustus 201)
- [16] Supriyanto. 2007. *Fisika Untuk Kelas XI SMA*. Jakarta : Erlangga
- [17] Edward Rosten. *FAST Corner Detection*. <https://www.edwardrosten.com/work/fast.html> and Edward Rosten, Reid Porter and Tom Drummond. 2008. *FASTER and better: A machine learning approach to corner detection*. Publication: IEEE Trans. Pattern Analysis and Machine Intelligence
- [18] Sugiyono, (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung. Alfabeta. Umar, Husain (2005). *Riset Sumber Daya Manusia*. Edisi Revisi, Jakarta.