

## Daftar Pustaka

- [1] H. Hendratman, "Computer Graphic Design," Bandung, informatika Bandung, 2015.
- [2] E. D. O. Prasetyo and H. Prassetiyo, "ALTERNATIF USULAN PROSES PRODUK SILICON PEMESINAN DENGAN MENGGUNAKAN CONSTRUCTIVE SOLID GEOMETRY ( CSG ) DAN PARAMETER KECEPATAN," vol. 02, no. 03, pp. 303–314, 2014.
- [3] N. Hidayatulloh, R. Faradisa, and M. H. Assidiqi, "PEMBUATAN 3D INTERACTIVE WALKTHROUGH GEDUNG D3 PENS-ITS," pp. 1–5.
- [4] Y. Prayudi and I. Aprizal, "PEMODELAN WAJAH 3D BERBASIS FOTO DIRI MENGGUNAKAN MAYA EMBEDDED LANGUAGE ( MEL )," vol. 2, no. 2, pp. 33–45, 2004.
- [5] K. M. Mulyono, H. Al Fatta, and K. Kunci, "PEMBUATAN GAME LABIRIN DENGAN MENGGUNAKAN BLENDER 3D," vol. 13, no. 2, 2012.
- [6] V. Waeo, A. S. M. Lumenta, B. A. Sugiarto, T. Informatika, U. Sam, and R. Manado, "Implementasi Gerakan Manusia Pada Animasi 3D Dengan Menggunakan Menggunakan Metode Pose to pose," vol. 9, no. 1, pp. 1–8, 2016.
- [7] P. Augmented, R. Untuk, P. Pengenalan, and A. M. Piano, "PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY UNTUK."
- [8] U. M. Surakarta, "APLIKASI PEMBELAJARAN KEBUDAYAAN JAWA BERBASIS MOBILE ANDROID," 2012.
- [9] Alfate, "PERANCANGAN SOUND DESIGN DALAM GAME "DEKAPAN"" 2018.
- [10] "Prosiding Seminar Nasional Aplikasi Sains & Teknologi (SNAST) 2014 Yogyakarta, 15 November 2014 ISSN: 1979-911X," no. November, pp. 155–160, 2014.
- [11] S. Balandin, I. Oliver, S. Boldyrev, A. Smirnov, N. Shilov, and A. Kashevnik, "Multimedia

- services on top of M3 Smart Spaces,” *Proc. - 2010 IEEE Reg. 8 Int. Conf. Comput. Technol. Electr. Electron. Eng. Sib.*, vol. 13, no. 2, pp. 728–732, 2010.
- [12] L. Hakim, “Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Augmented Reality,” *Lentera Pendidik. J. Ilmu Tarb. dan Kegur.*, vol. 21, no. 1, pp. 59–72, 2018.
- [13] T. Yuliono, Sarwanto, and P. Rintayati, “Keefektifan Media Pembelajaran Augmented Reality Terhadap Penguasaan Konsep Sistem Pencernaan Manusia,” *J. Pendidik. Dasar*, vol. 3, no. 3, pp. 65–84, 2018.
- [14] P. Haryani and J. Triyono, “Augmented Reality (Ar) Sebagai Teknologi Interaktif Dalam Pengenalan Benda Cagar Budaya Kepada Masyarakat,” *Simetris J. Tek. Mesin, Elektro dan Ilmu Komput.*, vol. 8, no. 2, p. 807, 2017.
- [15] N. P. A. Suryani, Susilawati, and Kosim, “~~濟無~~No Title No Title,” *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2019.