

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Yudiantika, Aditya Rizki. 2013. Implementasi Augmented Reality di Museum: Studi Awal Perancangan Aplikasi Edukasi Untuk Pengunjung Museum. Universitas Gajah Mada.
- [2] Irma, Iis. 2011. Perancangan Media Interaktif Sebagai Alat Bantu Belajar Benda Bersejarah di Museum Sri Baduga. Bandung. Universitas Komputer Indonesia.
- [3] Habiburrachman. 2019. Aplikasi Pengenalan Negara-Negara Asean Dengan Penerapan *Augmented Reality*. Bandung. Universitas Telkom.
- [4] Widiansyah, Firman. 2014. Implementasi *Augmented Reality* Pengenalan Arca Menggunakan Metode *Pattern Recognition* di Museum Sri Baduga Berbasis *Android*. Bandung. Universitas Komputer Indonesia.
- [5] Yudhi Purba, Raymond. 2019. Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Informasi Bank Baterai di PT. Telkom Witel Bandung. Bandung, Telkom University.
- [6] Umam, Khaerul. 2019. Perancangan Aplikasi Sistem Informasi Museum Sejarah (SiMuja) Berbasis *Augmented Reality* Dengan Metode *Waterfall*. Bandung. Universitas Telkom.
- [7] Zainet, Anita. 2018. Implementasi Virtual Laboratory Sistem Komunikasi Optik Bersbasis *Augmented Reality*. Bandung. Universitas Telkom.
- [8] Saputra, Aprillion Saputra. 2014. Implementasi *Augmented Reality* (AR) Pada Fosil Purbakala di Museum Geologi Bandung. (KOMPUTA). Universitas Komputer Indonesia.
- [9] Murti Mulyono, Kresno. Alfatta, Hanif. 2012. Pembuatan Game Labirin Dengan Menggunakan Blender 3D. Jurnal DASI.STMIK AMIKOM, Yogyakarta.
- [10] Kusniyati, Harni. 2016. Aplikasi Edukasi Budaya Toba Samosir berbasis Android. Jurnal Teknik Informatika VOL. 9. Universitas Mercu Buana, Jakarta.
- [11] Putra, Arindra, Galih. 2015. Rancang Bangun Software Sistem Monitoring TV Digital DVB-T2. Surabaya. Institut Teknologi Sepuluh November.