

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] James R. Vallino. *We Don't Need No Stinkin' Calibration, International Workshop on Augmented Reality*. 2006.
- [2] Suharjo. *Mengenal Pendidikan Sekolah Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan. 2006.
- [3] <https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/home/catalog/id/121242/slug/k-a-t-e-game-berbasis-android-untuk-mengkenalkan-pakaian-adat-dan-senjata-indonesia.html>.
- [4] Djoko Widagdho. *Ilmu Budaya Dasar*. Cetakan Kesembilan. PT. Bumi Aksara. Jakarta. 2008. halaman 20.
- [5] <https://www.cekaja.com/info/pakaian-adat>.
- [6] Sylva, R., et al. *Introduction to Augmented Reality*. Brazil : National Laboratory of Scientific Computation. 2009.
- [7] Flavell, L. *Beginning Blender: Open Source 3D Modeling, Animation, and Game Design*. New York: Springer Science Business Media. 2010.
- [8] Wirga, E.W., et al. *Pembuatan Aplikasi Augmented Book Berbasis Android menggunakan Unity3d*. Jakarta : Universitas Gunadarma. 2012.
- [9] <https://achmad-asrori.blogspot.com/2014/03/apa-itu-vuforia.html>.
- [10] <https://salamadian.com/pengertian-android>.
- [11] Wirga, E.W., et al. *Pembuatan Aplikasi Augmented Book Berbasis Android menggunakan Unity3d*. Jakarta : Universitas Gunadarma. 2012.
- [12] Afrizal, Jean J., Dadan Nur R., Agus Ganda P. "Navigasi Bandung Kreatif Distrik Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android". Bandung : e-proceeding of applied science 2018.
- [13] Fahreza, D., Agus Ganda P., Tengku Ahmad R. "Pembuatan Layanan Informasi Untuk Wisatawan Berupa Aplikasi VoIP Dengan Pengaksesan IVR". Bandung ; e-proceeding of applied science 2018.
- [14] Husen, Rakhman L., Agus Ganda P., Suci A. "Perancangan Dan Implementasi aplikasi Belajar Aksara Sunda Berbasis Android Di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Tasikmalaya". Bandung : e-proceeding of applied science 2015.