

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Hermawan, Latus & Hariadai, Mochamad, (2015), *Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Informasi Kampus Menggunakan Brosur*, Fakultas Teknologi Industri ITS, Surabaya.
- [2] Armstrong, Gary & Philip, Kotler. 2002. *Dasar-dasar Pemasaran*. Jilid 1, Alih Bahasa Alexander Sindoro dan Benyamin Molan. Jakarta: Penerbit Prenhalindo.
- [3] Android Developer; *Android Studio*, Android Developer, [Online]. Available: <https://developer.android.com/studio/intro?hl=id>. [Accessed 02 05 2019].
- [4] Setia Wardani, 2015. *Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality untuk Pengenalan Aksara Jawa Pada Anak*.
- [5] Dicoding Indonesia, *Membuat Clip Animasi Pada Unity*, Dicoding Indonesia, [Online]. Available: <https://blog.dicoding.com/membuat-clip-animasi-pada-unity/>. [Accessed 01 08 2019].
- [6] Perwitasari, Ika Devi. 2018. *Teknik Marker Based Tracking Augmented Reality Untuk Visualisasi Anatomi Organ Tubuh Manusia Berbasis Android*. Fakultas Sains Dan Teknologi, Universitas Pembangunan Panca Budi. Medan.
- [7] Tin Megali ; *Tips dan Trik Augmented Reality Dengan Unity dan Vuforia*, Game Development, [Online]. Available: <https://gamedevelopment.tutsplus.com/id/tutorials/vuforia-tips-and-tricks-on-unity--cms-28744>. [Accessed 01 08 2019].
- [8] Dewi, Luh Joni Erawati, (2010), *Media Pembelajaran Bahasa Pemrograman C++*, Manajemen Informatika, FTK, Undiksha.
- [9] Manuri, F. & Sanna, A. 2016. *A Survey on Applications of Augmented Reality*. Department of Automation and Computer Science, Polytechnic of Turin. Italia. *Advances in Computer Science: An International Journal*.
- [10] Yulianti, N. 2011. *1001 Khasiat Buah-buahan*. Jakarta: Penerbit Andi.