

## DAFTAR PUSTAKA

- Association, M., & Resources, I. (2018). *Gamification In Education: Breaktroughs in Research and Practice*. (M. Association & Information Resources, Eds.). IGI Global.
- Baidowi, A. (2015). Apakah pengertian dari Adobe Illustrator(AI) itu? Retrieved from <http://www.ardilas.com/2015/05/apakah-itu-definisi-pengertian-dari-software-aplikasi-adobe-illustrator-adalah-merupakan.html> (16 April 2018)
- Dieck, M. C., Jung, T., Han, D., Dieck, M. C., Jung, T., & Han, D. (2016). Mapping requirements for the wearable smart glasses augmented reality museum application. <https://doi.org/10.1108/JHTT-09-2015-0036>
- Haryani, P., & Triyono, J. (2017). Augmented Reality (AR) Sebagai Teknologi Interaktif Dalam Pengenalan Benda Cagar Budaya Kepada Masyarakat. *Jurnal SIMETRIS*, 8(2), 807–812.
- Jhonson, M., & Henley, J. A. (2014). *Learning 2D Game Development with Unity: A Hands-On Guide to Game Creation*. Addison-Wesley Professional.
- Linowes Jonathan, B. K. (2017). *Augment Rality for Developers: Build pratical augment reality applications with Unity, ARCore, ARKit, and Vuforia*. Packt publishing Ltd, 2017.
- Manullang, R. (2017). *Kreatif Mendesain Rumah 2 Lantai Dengan Google SketchUp*. (R. Manullang, Ed.). Elex Media Komputindo.
- Maulana, A., & Kusuma, W. (2014). Augmented reality SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TATA SURYA, 8(Kommit), 53–59.
- Megali, T. (2017). Tips dan Trik Augment Reality dengan Unity dan Vuforia. Retrieved from <https://gamedevelopment.tutsplus.com/id/tutorials/vuforia-tips-and-tricks-on-unity--cms-28744>
- Pamoedji, A. K., Maryuni, & Sanjaya, R. (2017). *Mudah Membuat Game Augment Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) dengan Unity 3D*. Elex Media Komputindo.
- Paolis, Lucio Tommaso De Bourdot, P., & Mongelli, A. (2017). *Augment Reality, Virtual Reality, and Graphics*. (P. Paolis, Lucio Tommaso De Bourdot & A. Mongelli, Eds.). Springer.
- Pramana, Y. A., Brata, K. C., & Brata, A. H. (2018). Pembangunan Aplikasi Augmented Reality untuk Pengenalan Benda di Museum Berbasis Android ( Studi Kasus : Museum Blambangan Banyuwangi ). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 2(5), 2034–2042.
- Prasetya, D. A., & Nurruzzaman, M. (2013). Menerapkan aplikasi, 1–6.

- Rahardi, Tursina, & Anra, H. (2017). RANCANG BANGUN APLIKASI AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID UNTUK PENGENALAN RUMAH ADAT, 5(4), 163–169.
- Raranta, R. F., Sinsuw, A. A. E., Sugiarso, B. A., Informatika, T., Sam, U., Indonesia, B., ... Reality, A. A. (2017). Pengenalan Teks pada Objek-Objek Wisata di Sulawesi Utara dengan Teknologi Augmented Reality, 12(1), 2–6.
- Sikumbang, I. R. (2015). No Title. Retrieved from [http://www.kompasiana.com/irwanrinaldi/kurangnya-informasi-objek-wisata-di-jakarta\\_5625b965109773f10b3673f5](http://www.kompasiana.com/irwanrinaldi/kurangnya-informasi-objek-wisata-di-jakarta_5625b965109773f10b3673f5) (12 April 2018)
- Sinaga, E. K. (2017, December 30). 30 Persen Pengunjung Kota Tua Datang Hanya Untuk Berfoto. *Tribunnews.Com*. Retrieved from [tribunnews.com/metropolitan/2017/12/30/30-persen-pengunjung-kota-tua-hanya-datang-untuk-berfoto](http://tribunnews.com/metropolitan/2017/12/30/30-persen-pengunjung-kota-tua-hanya-datang-untuk-berfoto) (12 April 2018)
- Supriyanto. (2014). Augment Reality. Retrieved May 26, 2018, from [www.vedcmalang.com/pppptkboemlg/index.php/menuutama/teknologi-informasi/527-realita-tertambah](http://www.vedcmalang.com/pppptkboemlg/index.php/menuutama/teknologi-informasi/527-realita-tertambah) (20 Mei 2018)
- Widya, L. (2014). Grounded Theory sebagai Metode Riset “ Realitas Tertambah ” di Museum Fatahillah. *Jurnal Rekayasa ElektriKa*, 10(4), 186–192. Retrieved from <https://www.neliti.com/id/publications/129248/grounded-theory-sebagai-metode-riset-realitas-tertambah-di-museum-fatahillah>
- Wiharto, A., & Budihartanti, C. (2017). APLIKASI MOBILE AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN HARDWARE, 4(2), 17–24.
- Wu, C., & Cohen, A. (2013). *Advanced Parallel Processing Technologies*. Springer.
- Yudhistira, S., Riyantomo, A., & Mustagfirin. (2015). Augemented Reality Media Pendukung... (Yudhistira dkk.), 140–145.
- Yurindra. (2017). *Software Engineering*. Deepublish.

