

DAFTAR PUSTAKA

- Andhi, S. (2013). *Perancangan Alat Peraga 3D Belajar Mengenal Macam-Macam Binatang Berbasis Augmented Reality (AR) di TK ABA 33 Semarang.*
- Annafi', F., Uning, L. & Dina, A. (2014). *Augmented Reality Untuk Pengenalan Satwa Pada Kebun Binatang Gembira Loka Yogyakarta.*
- Annastacia, N.P., Lisa, T.P., Mora, P., Tia, R. (2012). *Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pada Simulasi Terjadinya Tsunami.*
- Benediktus, Y.B. (2014). *Analisis Dan Perancangan Aplikasi Augmented Reality Pada Lokasi Pariwisata Flores Berbasis Android.*
- Eghi, Z. Arash, H., Italo, M. & Nabil, Z. (2014). *Augmented Reality In Healthcare Education: An Integrative Review.*
- Eka, A., Wiwien, H. & Edy, W. (2012). *Augmented Reality Objek 3 Dimensi dengan Perangkat Artoolkit dan Blender.*
- Iwan, S.N. (2013). *Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Pembelajaran Pengenalan Alat Musik Piano.*
- Muhammad, R., Tri, L. & Anastasya, L. (2014). *Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Aplikasi Katalog Rumah Berbasis Android.*
- Prima, R. (2014). *Pengenalan Hewan Augmented Reality Berbasis Android.*
- Reza, A.S. (2010). *Perancangan dan Implementasi Augmented Reality pada Game "AR Defense" Menggunakan Goblin XNA dan ALVAR.*
- Sigit, A.P. (2014). *Augmented Reality Tata Surya Sebagai Sarana Pembelajaran Interaktif Bagi Siswa Sekolah Dasar Berbasis Android.*
- Tjatur K. (2012). *Penerapan Teknologi Augmented Reality pada Aplikasi Perancangan Interior Ruang Menggunakan FLARToolkit.*