

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Sarwono, Jonathan. Metode Penelitian. Kuantitatif Kualitatif. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006.
- [2] R. S. Pressman. Software Engineering A Practicioner's Approach (7th. Edition). New York: McGraw-Hill, 2010.
- [3] Academia, Kebun Binatang Bandung, http://www.academia.edu/6985385/KEBUN_BINATANG_BANDUNG/, 14 Oktober 2018 13.25
- [4] Mayoreta, Loviana. Aplikasi Pengenalan Karakteristik Hewan Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Teknologi Virtual Reality Berbasis Android (Studi Kasus Kober Mulyasari dan Kober Al-Barkah). Tesis. Bandung: Program Studi Teknik Informatika Universitas Komputer Indonesia, 2017.
- [5] Rizky, Ardi. Pembangunan Aplikasi Pengenalan Binatang Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Teknologi Augmented Reality. Tesis. Bandung: Program Studi Teknik Informatika Universitas Komputer Indonesia, 2013.
- [6] Munadi, Yudhi. Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing. Yogyakarta: Andi, 2008.
- [7] Hofstetter, Fred T. Multimedia Literacy. New York: McGraw-Hill College, 1995.
- [8] Academia, Pengertian Augmented Reality, http://www.academia.edu/8325678/Pengertian_Augmented_Reality/, 14 Oktober 2018 08.19
- [9] Ronald T. Azuma. "A Survey of Augmented Reality". Presence: Teleoperators & Virtual Environments, 355-385, 1997.
- [10] Yulianto, Rusmono. "Pemanfaatan Leap Motion (Hand Motion Tracking) sebagai Pengganti Mouse dan Keyboard", 1-8
- [11] Yowanda, Adam Gegi. Rancang Bangun Aplikasi Papan Tulis Virtual Dengan Menggunakan Leap Motion. Tesis. Surabaya: Institut Teknologi Sepuluh Nopember, 2013.
- [12] Sudyatmika, P.A, Crisnapati, P.N., Darmawiguna I.G.M., & Kesiman, M.W.A. "Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Book Pengenalan Objek Wisata Taman Ujung Soekasada Dan Taman Ar Tirta Gangga Di Kabupaten Karangasem". Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, 87-98, 2014.

- [13] Sari, P. Z., Nugroho, H., Jatmiko, A., Agung, A. Aplikasi Game Action Rpg, Rugen The Wigoon Masterpiece Pada Platform Android Dengan Menggunakan Unity. Tesis. Jakarta: BINUS, 2014.
- [14] IlmuKomputer, Kelebihan Blender, <http://ilmukomputer.org/2011/11/29/kelebihan-blender/>, 27 Oktober 2018 10.29
- [15] Sukanto, R. A. “Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek”, 296, 2013.
- [16] Arham, Zaid, W., Nelly Indriani. “Pembangunan Virtual Mirror Eyeglasses Menggunakan Teknologi Augmented Reality”. Jurnal Teknik Informatika. Universitas Komputer Indonesia, 79-84, 2012.
- [17] “Wikipedia,” <https://id.wikipedia.org/>, 13 February 2019 20.05
- [18] Setiyadi, Angga, Setiawan E. B. “Information System Monitoring Access Log Database on Database Server”. IOP Conference Series: Materials Science and Engineering, 1-6, 2018