

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Mekni, M., Lemieux, A., 2011, “Augmented Reality: Applications, Challenges and Future Trends,” *Appl. Comput. Sci. ISBN 978-960-474-368-1 205*, pp. 205–214.
- [2] Ginting, S. L., Rinaldy, Y. dan Rasyif, F., 2016, “Penerapan Teknologi Augmented Reality untuk Membangun Aplikasi Pemandu Kota Berbasis Mobile Android Memanfaatkan LBS Yang Diintegrasikan dengan Google Maps dan GPS (Pusat Studi: Provinsi Jawa Barat). *Jurnal Tekno Insentif*: 10(2):15-22, Universitas Komputer Indonesia.
- [3] Ronald, A. T, 1997, “A Survey of Augmented Reality. Teleoperators and Virtual Environments”, 6(4):355-385
- [4] Hendra, L. N., Sinsuw, A. A. E., Lumenta, A. S. M., 2015, “Perancangan Penunjuk Rute Pada Kendaraan Pribadi Menggunakan Aplikasi Mobile GIS Berbasis Android yang Terintegrasi Pada Google Maps”, e-jurnal: 4(6):2301-8402, Teknik Elektro dan Komputer Universitas Sam Ratulangi
- [5] Fernando and Mario. 2013, “Membuat Aplikasi Android Augmented Reality Menggunakan Vuforia SDK dan Unity”, Buku AR Online, Manado.
- [6] Nisfu, S. A., Febriliyan, S., Berta, S., 2013, “Pembuatan Aplikasi 3D Viewer Mobile dengan Menggunakan Teknologi Virtual Reality”, *Jurnal*: 2(2):2337-3539, Teknik Pomits Institut Teknologi Sepuluh Nopember
- [7] Rumajar Raymond, Lumenta Arie, ST, MT, Sugiarto Brave A., 2015, “Perancangan Brosur Interaktif Berbasis Augmented Reality”, e-jurnal: 4(6): 2301-8402, Teknik Elektro dan Komputer Universitas Sam Ratulangi
- [8] Thomas Bruce, Billinghurst, Michael., 2007, “Augmented Reality Haller”, *Alternate Reality Game*.
- [9] Ahmadi, R. A., Adler, J., Ginting, S. L., 2017, “MEDIA PEMBELAJARAN GERAKAN SHALAT DENGAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID BAGI SISWA SEKOLAH DASAR (STUDI KASUS : SDN TANGSIL KULON 2),” *Jurnal Unikom*: pp. 1–7, Teknik Komputer Universitas Komputer Indonesia.
- [10] Hardiansyah, G., Adler, J., 2016, “Aplikasi Pengenalan Batik Jawa Barat Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android”, *Jurnal Unikom* : pp. 1-7, Teknik Komputer Universitas Komputer Indonesia.

- [11] Zhou, F., Duh, H. B. L., & Billinghurst, M. (2008, September). Trends in augmented reality tracking, interaction and display: A review of ten years of ISMAR. In *Proceedings of the 7th IEEE/ACM International Symposium on Mixed and Augmented Reality* (pp. 193-202). IEEE Computer Society
- [12] Martono, K. T., 2011, “Augmented Reality sebagai Metafora Baru dalam Teknologi Interaksi Manusia dan Komputer,” *Jurnal Sistem Komputer: 1 (2)*, 60-64, Sistem Komputer Universitas Diponegoro.
- [13] Rahmattullah, M., 2011, “PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN FILM ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR,” *Jurnal Universitas Pendidikan Indonesia*.
- [14] Trajković, M., & Hedley, M. (1998). Fast corner detection. *Image and vision computing*, 16(2), 75-87.
- [15] Jamieson, S. (2004). Likert scales: how to (ab) use them. *Medical education*, 38(12), 1217-1218..
- [16] Felt, A. P., Ha, E., Egelman, S., Haney, A., Chin, E., & Wagner, D. (2012, July). *Android permissions: User attention, comprehension, and behavior*. In *Proceedings of the eighth symposium on usable privacy and security* (p. 3). ACM.