

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. A. Nurhakiki, "Pembangunan Aplikasi 'Magic Coloring Book' Dengan Teknologi Augmented Reality," *Pembang. Apl. "Magic" Color. Book Dengan Teknol. Augment. Real.*, 2015.
- [2] A. Y. Bustomi, "APLIKASI PEMBELAJARAN PANCA INDRA PADA MANUSIA BERBASIS ANDROID," *Telematika*, vol. 3, p. 36, 2010.
- [3] B. F. Pratama and L. Husniah, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERHITUNG UNTUK ANAK MENGGUNAKAN METODE MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE," *Matrix J. Manaj. Teknol. dan Inform.*, vol. 8, no. 2, pp. 42–46, 2018.
- [4] C. Purnomo and others, "PENGENALAN ANATOMI HEWAN MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY DENGAN METODE ANIMASI RIGGING," STMIK AKAKOM YOGYAKARTA, 2019.
- [5] S. P. Alfi Syahrin, Meyti Eka Apriyani, "ANALISIS DAN IMPLEMENTASI METODE MARKER BASED TRACKING PADA AUGMENTED REALITY PEMBELAJARAN BUAH-BUAHAN," vol. 5, p. 8, 2016.
- [6] I. Efendi, "Pengertian Augmented Reality (AR)," 2018. [Online]. Available: <https://www.it-jurnal.com/pengertian-augmented-realityar/>.
- [7] R. Indriani, B. Sugiarto, and A. Purwanto, "Pembuatan Augmented Reality Tentang Pengenalan Hewan untuk Anak Usia Dini Berbasis Android Menggunakan Metode Image Tracking Vuforia," *SEMNASTEKNOMEDIA ONLINE*, vol. 4, no. 1, pp. 4–7, 2016.
- [8] D. Adidrana, A. S. M. Lumenta, B. A. Sugiarso, and V. Tulenan, "Perancangan Kartu Nama dengan Augmented Reality sebagai Portofolio Digital," *J. Tek. Elektro dan Komput.*, vol. 2, no. 2, 2013.
- [9] F. Santoso, "No Title," 2016. [Online]. Available: <https://repository.widyatama.ac.id/xmlui/bitstream/handle/123456789/7162/Bab%202.pdf?sequence=11>.
- [10] usu, "No Title." [Online]. Available: <http://repository.usu.ac.id/bitstream/handle/123456789/56545/Chapter%20II.pdf?sequence=4&isAllowed=y>.
- [11] Z. Arham, N. Indriani, and I. K.-U. K. Indonesia, "Pembangunan Virtual Mirror Eyeglasses Menggunakan Teknologi Augmented Reality," *J. Tek. Inform. Univ. Komput. Indones.*, 2012.