DAFTAR PUSTAKA

[1] Afissunani, A., saleh, A., & Assidiqi, M. H. *Multi Marker Augmented Reality Untuk Aplikasi Magic Book.* Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya.

[2] Andriyadi, A. 2011, *Augmented Reality with ARtoolkit.ART.* Bandar Lampung: Nulis Buku.

[3] Edi, W. 2011, *Membuat Sendiri Aplikasi Android Untuk Pemula.* Jakarta: Elexmedia Komputindo.

[4] Furht, B. (2011). *Handbook of Augmented Reality.* Florida: Department of Computer and Electrical Engineering and Computer Science.

[5] Irhamni, A. 2013, *Augmented Reality E-Resources Berbasis Konten Lokal, Peluang, Masalah Dan Tantangan : Studi Kasus Pada Perpustakaan Nasional Ri*. Diakses pada tanggal 13 April 2015, dari world wide web: http://www.academia.edu/5102531/Augmented_Reality_Eresource_Berbasis_Konten_Lokal_Peluang_Masalah_dan_Tantangan_Studi_Kasus_Pada_Perpustakaan_Nasional_Ri

[6] Lammers, K. 2013, *Unity Shaders and Effects Cookbook.* Packet Publishing.

[7] Nazrudin, S. 2012, *Android Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android.* Bandung: Informatika Bandung.

[8] Nugroho, A. R. 2013, *Pembangunan Aplikasi Magic book Pengenalan Binatang Untuk Anak Menggunakan Augmented Reality.* Teknik Informatika. Universitas Komputer Indonesia, Bandung.

[9] Rentor, M. J. 2013, *Membuat Aplikasi Augmented Reality Menggunakan Vuforia SDK dan Unity.*

[10] Remondino, A. M. 2012, *A review of Reality-Based 3D Model Generation, Segmentation and Web-Bassed Visualization Methods.*

[11] Rozaldi, R. F. 2015, *Implementasi Augmented Reality Pada Aplikasi Pemandu Kota Menggunakan Metode Location Base Service Berbasis Android. Teknik Infortamtika*. Universitas Komputer Indonesia, Bandung.

[12] Ryo. 2013, *2012-1-00766-IF Bab2001*. Diakses pada tanggal 11 April, 2015, dari world wide web: http://www.scribd.com/doc/168801980/2012-1-00766-IF-Bab2001

[13] Sukamto, R. A., dan Shalahudin, M. 2014, *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek.* Bandung: Informatika Bandung.

[14] Sukamto, R. A., dan Shalahudin, M. 2011, *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur Dan Berorientasi Objek).* Bandung: Modula Bandung.