

## DAFTAR PUSTAKA

- Atmoko Nugroho, Basworo Ardi Pramono. 2017. *Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia Dan Unity Pada Pengenalan Objek 3D Dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang.*
- Berta Sihite, Febriliyan Samopa, dan Nisfu Asrul Sani. 2013. *Pembuatan Aplikasi 3D Viewer Mobile dengan Menggunakan Teknologi Virtual Reality (Studi Kasus: Perobekan Bendera Belanda di Hotel Majapahit).*
- Didik Kurniawan, Anie Rose Irawati, dan Ardi Yuliyanto. 2014. *Implementasi Teknologi Markerless Augmented Reality Berbasis Android sebagai Media Pengenalan Gedung-Gedung di FMIPA Universitas Lampung.*
- Dwi Susanto, Achmad Basuki, Doni Rahman Hakim. 2016. *Mobile Augmented Reality Untuk Pembelajaran IPA Kelas 7 Kurikulum 2013.*
- Feri Ardiyansyah. 2014. *Implementasi Pattern Recognition Pada Pengenalan Monumen-Monumen Bersejarah Di Kota Bandung Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android.*
- Gusti Agung Dewi Wulandari, I Gede Mahendra Darmawiguna, Gede Saindra Santyadiputra. 2016. *Pengembangan Aplikasi Markerless Augmented Reality Balinese Story " I Cicing Gudig ".*
- I Gusti Gede Raka Wiradarma, I Gede Mahendra Darmawiguna, I Made Gede Sunarya. 2017. *Pengembangan Aplikasi Markerless Augmented Reality Balinese Story "I Gede Basur".*
- Ida Bagus Made Mahendra. 2016. *Implementasi Augmented Reality (AR) Menggunakan Unity 3D Dan Vuforia SDK.*

- Kurnia Teguh Martono. 2011. *Augmented Reality sebagai Metafora Baru dalam Teknologi Interaksi Manusia dan Komputer.*
- Latus Hermawan, Mochamad Hariadi. 2015. *Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Informasi Kampus Menggunakan Brosur.*
- Lia Kamelia. 2015. *Perkembangan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Kimia Dasar.*
- Maria Ulfah, Emmy Wahyuningtyas, Beny Y.V. Nasution. 2016. *Pengenalan warna dan bentuk untuk anak usia 4-6 tahun berbasis Augmented Reality.*
- Pitra Dana Arista. 2016. *Pengembangan Brosur Interaktif "ARYappi" Berbasis Augmented Reality Sebagai Media Iklan SMK Yappi Wonosari.*
- Raymond Rumajar, Arie Lumenta, ST, MT, Brave A. Sugiarto, ST, MT. 2015. *Perancangan Brosur Interaktif Berbasis Augmented Reality.*
- Rizal Kusumajati Nugroho, Afrizal Doewes, Abdul Aziz. 2016. *Implementation Markerless Augmented Reality Using Android Sensors For Identification of Buildings in Sebelas Maret University.*
- Rujianto Eko Saputro, Dhanar Intan Surya Saputra. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi Augmented Reality.*
- Yasin Efendi, Trinugi Wira H, Elvin Khoirunnisa. 2016. *Penerapan Teknologi AR (Augmented Reality) Pada Pembelajaran Energi Angin Kelas Iv Sd Di Rumah Pintar Al-Barokah.*
- Yoga Aprillion Saputra. 2014. *Implementasi Augmented Reality (AR) pada Fosil Purbakala di Museum Geologi Bandung.*

Admin. Disdik.jambiprov.go.id (2015). *Sejarah Provinsi Jambi*. Diakses pada 13 Oktober 2019, dari <https://disdik.jambiprov.go.id/web/tampil/profil/1/sejarah-provinsi-jambi>

Sudaryadi, Agus. Jelajahsitus.blogspot.com (2019, 10 April). *Pulau Berhala dan Tinggalan Sejarahnya*. Diakses pada 13 Oktober 2019, dari <http://jelajahsitus.blogspot.com/2019/04/pulau-berhala-dan-tinggalan-sejarahnya.html>

Nauli, Musri. Musri-nauli.blogspot.com (2015, 1 September). *Datuk Paduka Berhalo*. Diakses pada 13 Oktober 2019, dari <http://musri-nauli.blogspot.com/2015/09/datuk-paduka-berhalo.html>

Admin. Jambiprov.go.id (2018, 22 Januari). *Sejarah Jambi*. Diakses pada 13 Oktober 2019, dari <http://jambiprov.go.id/v2/profil-sejarah-jambi.html>

Akhmad Fawwaz, <https://www.youtube.com/watch?v=2YAS8dVWoE>

Yudi, N, <https://3dwarehouse.sketchup.com/user/4c0c90e6-b878-4ea8-8ef2-2bec67e3e129/Yudhi-N>

Florinberisha, <https://free3d.com/3d-model/modern-house-61490.html>