

DAFTAR PUSTAKA

1. Buku

- Ali Zaki., Edy Winaro., dan SmitDev Community., 2016, *Animasi Karakter dengan Blender dan Unity*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Dendy Sugono, et al., 2008, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Keempat*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- Eko Cipta Wanjaya., dan Meilisa., 2015, *Perancangan Aplikasi Pengenalan Hewan Menggunakan Teknologi Augmented Reality Untuk Anak Usia Dini (Studi Kasus TK Sariputra Jambi)*., Program Teknik Informatika. Stikom Dinamika Bangsa Jambi. Jambi.
- Hendi Hendratman., 2015, *The Magic Of Blender*. Bandung : Informatika Bandung.
- Nazruddin,Safaat H., 2011, *Android : Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet Berbasis Android*. Bandung : Informatika.
- Pressman, Roger S., 2010, *Rekayasa Perangkat Lunak – Buku Satu*, Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Ratna Rima Melati., 2012, *Kamus Biologi*. Surakarta : Aksara Sinergi Media.
- Risna Oktarinda Sustrisno., 2011, *Penerapan Augmented Reality Pada Pengenalan Aksara Incung Berbasis Android*., Program Teknik Informatika. Stikom Dinamika Bangsa Jambi. Jambi.
- Rossa, A.S., dan M. Salahuddin. , 2011, *Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung : Modula.
- , 2013, *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung : Informatika.
- Sholih., dan Robandi, Imam M.T., 2010, *Analisis dan Perancangan Berorientasi Obyek*. Bandung : CV. Muara Indah.
- Suarga., and Math, M., 2012, *Algoritma dan Pemrograman*, Yogyakarta : Penerbit Andi.
- Sukis Wariyono., dan Yani Muharomah., 2009, *Mari Belajar Ilmu Alam Sekitar Panduan Belajar IPA Terpadu*, Jakarta : Pusat Perbukuan.

Vellas, Francois., dan Becherel, Lionel., *Pemasaran Pariwisata Internasional*. Jakarta : Yayasan Obor Indonesia.

2. Jurnal

Agogi, Ellinogermaniki., et al., 2011, *Augmented Reality in Education Proceedings of the "Science Center To Go" Workshops*. Europe : LLP-ICT.

Andhi Siswanto., 2013, *Perancangan Alat Peraga 3D Belajar Mengenal Macam-Macam Binatang Berbasis Augmented Reality (AR) di TK ABA 33 Semarang*. Semarang : Universitas Dian Nuswantoro.

Asep Herry Hernawan., et al., 2015, *Pengembangan Bahan Ajar*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

Hisyam Wahid Luthfi., dan Berliana Kusuma Riasti., 2011, *Sistem Informasi Perawatan dan Inventaris Laboratorium Pada SMK Negeri 1 Rembang Berbasis Web*. Surakarta : Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi.

Krevelen, D.W.F. van., dan Poelman, P., 2010, *A Survey of Augmented Reality Technologies, Application and Limitations*. Netherlands : Delf University of Technology.

Nani Wahyuni., 2014, *Perancangan Aplikasi Perangkat Ajar Untuk Mata Pelajaran Biologi Berbasis Multimedia*. Jambi : Stikom Dinamika Bangsa Jambi.

Ully Asfari., et al., 2012, *Pemuatan Aplikasi Tata Ruang Tiga Dimensi Gedung Serba Guna Menggunakan Teknologi Virtual Reality (Studi Kasus : Graha ITS Surabaya)*. Surabaya : Institut Teknologi Sepuluh Nopember.

Yanti., et al, 2015, *Augmented Reality Pada Aplikasi Anatomi Tubuh Manusia (Sistem Reproduksi, Sistem Pencernaan, Sistem Peredaran Darah) Berbasis Android*. Semarang: Fakultas Teknik Universitas Wahid Hasyim Semarang.

Zalfie Ardian., et al., 2014, *Analisis Dan Evaluasi Kemampuan Sistem Pendeteksian Teks Secara Real Time Berbasis Augmented Reality Pada Vuforia SDK Berbasis Android*. Yogyakarta : STMIK AMIKOM Yogyakarta.

3. Internet

Ambrizal Suryadinata, 2014, *Blender: Aplikasi Pengolah 3D Gratis*, <http://winpoint.com/blender-aplikasi-pengolah-3d-gratis/>, Oktober 2016

Eko Supriyanto., 2012, *Markerless Augmented Reality*, <http://www.saungit.org/2012/12/markerless-augmented-reality-salohatu.html>, Oktober 2016

- Jack, Gravity., 2013, *Vuforia SDK + Gravity Jack's browsAR Code Stack Is An Augmented Reality Developer's Dream*, <https://gravityjack.com/news/vuforia-sdk-gravity-jacks-browsar-code-stack-is-an-augmented-reality-developers-dream/>, Oktober 2016
- Muhammad Luthfi Hidayat, 2013, *Struktur Jantung Manusia*, <http://www.zonabiokita.web.id/2013/11/struktur-jantung-manusia.html>, Oktober 2016.
- Newnham, Joshua, 2013, *Intermediate Unity 3D for iOS: Part 1/3*, <https://www.raywenderlich.com/20333/beginning-unity-3d-for-ios-part-1>, Oktober 2016.
- Rouse, Margaret., 2015, *Integration*, <http://searchcrm.techtarget.com/definition/integration>, Oktober 2016.
- Slijepcevic, Nedim., 2013, *Lunar Phases Astronomy AR Lesson*, <http://www.arined.org/?p=855>, Oktober 2016.
- Stella, Setiady., 2015, *Animal4D+* , 4d.octagon-studio.com, Oktober 2016
- Swedlow, Tracy., dan Washbourne, Richard., 2012, *Interactive TV News Round-Up(VI) : Metaio, Google, Netflix, PlayStation Vita, Roku*, <http://itvt.com/story/8858/interactive-tv-news-round-vi-metaio-google-netflix-playstation-vita-roku>, Oktober 2016
- Wei, Will., 2015, *Snapchat's new selfie filters are super trippy*, <http://www.techinsider.io/new-snapchat-selfie-filters-2015-9> , Oktober 2016