

## DAFTAR PUSTAKA

- Anandhita, N. A. (2014).** “*Pengembangan Games Berbasis Unity Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Musik di SMP Negeri 4 Purworejo.*” **Universitas Negeri Yogyakarta: Skripsi Sarjana Pendidikan Seni Musik.**
- Fahnun, B. U., Noviana, R., Prananingrum, L. dan Tjioe, E. (2013).** “*Informasi Kampus Berbasis Web pada Android.*” **Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia. 1(1). 2.**
- Fatta, Al H. (2007).** “*Analisis dan Perancangan Sistem Informasi untuk Keunggulan Bersaing Perusahaan dan Organisasi Modern.*” **Yogyakarta: Andi.**
- Flavell, Lance (2010).** “*Beginning Blender Open Source 3D Modeling, Animation and Game Design.*” **New York: Apress.**
- H, Safaat N. (2012).** “*Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android.*” **Bandung: Informatika.**
- Hariyanto, Bambang (2004).** “*Rekayasa Sistem Berorientasi Objek.*” **Bandung: Informatika.**
- Indonesia (1974).** “*Peraturan Menteri Dalam Negeri.*” **Pasal 5 Ayat 1.**
- Indonesia (2011).** “*Undang-Undang Republik Indonesia.*” **Bab Ketentuan Umum Pasal 1 Ayat (7).**
- Indonesia (2016).** “*Kamus Besar Bahasa Indonesia.*” **Tersedia di <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/brosur> [Diakses 7 Juli 2020].**
- Indonesia (2016).** “*Kamus Besar Bahasa Indonesia.*” **Tersedia di <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/visualisasi> [Diakses 7 Juli 2020].**
- Mulyono, K. M. dan Fatta, Al H. (2012).** “*Pembuatan Game Labirin Dengan Menggunakan Blender 3D.*” **Data Manajemen dan Teknologi Informasi. 13(2). 2.**
- Pratikno, Heri (2015).** “*Kontrol Gerakan Objek 3D Augmented Reality Berbasis Titik Fitur Wajah dengan POSIT.*” **Jurnal Nasional Teknik Elektro dan Teknologi Informasi. 4(1). 2.**
- Rawis, Z. C., Tulenan, V. dan Sugiarto, Brave A. (2018).** “*Penerapan Augmented Reality Berbasis Android untuk Mengenalkan Pakaian Adat Tountemboan.*” **Jurnal Teknik Informatika. 13(1). 2.**

- Roedavan, Rickman (2016).** *“Unity Tutorial Game Engine.”* **Bandung: Informatika.**
- Rumajar, Raymond, Lumenta dan Sugiarto, Brave A. (2015).** *“Perancangan Brosur Interaktif Berbasis Augmented Reality.”* **Jurnal Teknik Elektro dan Komputer.** 4(6). 2.
- Sari, I. P., Sulisty, S. dan Hantono, B. S. (2014).** *“Evaluasi Kemampuan Sistem Pendeteksian Objek Augmented Reality Secara Cloud Recognition.”* **Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi.** 1(1). 2.
- Satria, Bagus dan Prihandoko (2018).** *“Implementasi Metode Marker Based Tracking Pada Aplikasi Bangun Ruang Berbasis Augmented Reality.”* **Sebatik.** 19(1). 2.
- Seputra, Y. E. A. (2014).** *“Buku Pintar Pemrograman C#.”* **Yogyakarta: Mediakom.**
- Siltanen, Sanni (2012).** *“Theory and applications of marker-based augmented reality.”* **Kuopio: VVT.**
- Sulaksono, Dani (2012).** *“Pemasaran Perumahan bagi Masyarakat Golongan Menengah ke Bawah di Kabupaten Tulungagung.”* **Jurnal Ilmu Manajemen.** 1(2). 2.
- Sukanto, Rosa Ariani dan Shalahuddin, Muhammad (2013).** *“Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek.”* **Bandung: Informatika.**
- Syahrin, A., Apriyani, M. E. dan Prasetyaningsih, S. (2016).** *“Analisis Dan Implementasi Metode Marker Based Tracking pada Augmented Reality Pembelajaran Buah-Buahan.”* **Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika.** 5(1). 2.
- Syamsuardin (2020).** *“Penerapan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Marker Based Tracking untuk Media Promosi Objek Wisata Kabupaten Aceh Singkil Berbasis Android.”* **Journal of Computer System and Informatics.** 1(3). 2.