

DAFTAR PUSTAKA

- Alfi,S. ,Meyti,E. A., & Sandi,P. 2016. *Analisis Dan Implementasi Metode Marker Based Tracking Pada Augmented Reality Pembelajaran Buah-Buahan*. Batam : Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA).
- Arif dan Khoiruddin. 2020. *Membangun Sistem Transaksi Game Multiplayer dengan Unity 3D*. Jember : Cerdas Ulet Kreatif.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Ismayani, A. 2020. *Membuat Sendiri Aplikasi Augmented Reality*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Hanif,A. F, & Kreno,M. M. 2012. *Pembuatan Game Labirin Dengan Menggunakan Blender 3d*. Yogyakarta: Jurnal Dasi.

<http://swarapendidikan.um.ac.id/wp-content/uploads/2020/11/DLI.pdf>