

DAFTAR PUSTAKA

- Johan Aditya V dan Chandra Syarif. 2017. *Penerapan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Budaya Rumah Adat Sulawesi Selatan*. Hal 15-21.
- Maldanop, Ahmad Hiera, Yossi Nurhidayati, & Ali Ibrahim. 2017. *Aplikasi Augmented Reality Untuk Informasi Pemakaian Ruang Kelas Pada Kampus Fasilkom Unsri Berbasis Android*. Jurnal Sistem Informasi. Vol 9 No 2.
- Prabowo R, Tri Listyorini, Ahmad Jazuli. 2015. *Pengenalan Rumah Adat Indonesia Berbasis Augmented Reality dengan Memanfaatkan KTP*. Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muria Kudus.
- Rahadi, Tursina, Anra H. 2017. *Rancang Bangun Aplikasi Augmented Reality Berbasis Android untuk Pengenalan Rumah Adat Kalimantan Barat*. Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi Vol 5, No. 4.
- Ramadiyan A, Sari Wijayanti. 2015. *Augmented Reality Untuk Mengenalkan Gamelan Berbasis Web*. Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro.
- Widodo R, Setiawan A, Rostianingsih S. *Pembuatan Aplikasi Pembelajaran "Ikatan Kimia dengan Memanfaatkan Augmented Reality*. Hal 1-4