

## DAFTAR PUSTAKA

1. “Pengembangan Media Berbasis Augmented Reality untuk kegiatan pembelajaran siswa“[http://a-research.upi.edu/operator/upload/bab\\_i\(1\).pdf](http://a-research.upi.edu/operator/upload/bab_i(1).pdf). diakses terakhir 15 Oktober 2014.
2. Hendrawan, Rizkianto. 2013 ”Penerapan Augmented Reality Untuk Katalog Produk Furniture Pada Toko Andalas Jaya” [http://repository.amikom.ac.id/files/Publikasi\\_09.01.2631.pdf](http://repository.amikom.ac.id/files/Publikasi_09.01.2631.pdf) diakses terakhir 22 Mei 2015
3. Firsandaya, Reza. 2013 “Perpaduan Teknik Pemetaan Pikiran dengan Aplikasi Augmented Reality Berbasis Marker Tracking untuk Media Pembelajaran” [http:// rezafm.unsri.ac.id/userfiles/KNIF RezaFM\(1\).pdf](http://rezafm.unsri.ac.id/userfiles/KNIF_RezaFM(1).pdf) diakses terakhir 22 Mei 2015
4. Priguna sismi. 2012. Iklan Kreatif dengan Teknologi Vuforia.[http://chip.co.id/news/general/3224/iklan kreatif dengan teknologi vuforia](http://chip.co.id/news/general/3224/iklan_kreatif_dengan_teknologi_vuforia), 22 mei 2015
5. Andi. (2013). *AdobeIllustrator CS6 untuk Pemula*. Yogyakarta: Madcoms.
6. “Photoshop CS6 System Requirements” <https://helpx.adobe.com/photoshop/system-requirements.html> diakses terakhir 5 Mei 2015
7. “Illustrator CS6 System Requirements” <https://helpx.adobe.com/illustrator/system-requirements.html> diakses terakhir 5 Mei 2015
8. “Unity 4.6.1” <https://unity3d.com/unity/whats-new/unity-4.6.1> diakses terakhir 5 Mei 2015