

DAFTAR PUSTAKA

- Ariansyah 2012, *pengertian Augmented Reality*, Diakses 1 september 2014.
https://www.academia.edu/8325678/Pengertian_Augmented_Reality.
- Burmansyah 2001, *Perancangan Animasi Yang Efektif Dan Interatif*, di akses 2 september 2014
<http://animasianimasi.weebly.com/konsep-animasi.html>.
- Fernando, M 2013. *Membuat Aplikasi Android Augmented Reality Menggunakan Vuforia SDK dan Unity*, Buku AR Online, Jakarta.
- Hendi & Robby 2008, *The Magic of 3D Studio Max*, Informatika, Bandung.
- Muhammad, ND, *Tutorial Membuat Motor 3d Dengan 3ds Maxs*, di akses 12 september 2014
<https://arfevolutionm.wordpress.com/tag/tutorial-membuat-motor-3d-dengan-autodesk-3ds-maxs>
- Muchammad & Rengga 2010, *Brosur Interaktif Berbasis Augmented Reality*, Seminar tugas akhir periode Juli 2010, diakses 11 september 2014
http://repository.amikom.ac.id/files/Publikasi_09.01.2625.pdf
- Nazaruddin 2011, *Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*, Informatika, Bandung.
- Riberu 2004, *Pengertian Animasi*, di akses 3 september 2014
<http://www.kajianpustaka.com/2013/04/pengertian-teknik-dan-perancangan.html>
- Willy 2013, *Implementasi Augmented Reality Pada Pemasaran Rumah Bogor Nirwana Residence Menggunakan Blender dan OpenSpace3D*, diakses 10 september 2014
<http://publication.gunadarma.ac.id/bitstream/123456789/6984/1/12108047.pdf>
- Winata 2010, *Augmented Reality (AR)* adalah kombinasi antara dunia maya (virtual) dan dunia nyata (real) yang dibuat oleh computer, diakses 12 september, 2014.
<http://library.binus.ac.id/eColls/eThesiscoll/Bab2/2012-1-00766-IF%20Bab2001.pdf>
- Wirga 2012, *Pembuatan Aplikasi Augmented Book berbasis Android Menggunakan Unity3d*, Universitas Gunadarma, Jakarta.

Yunita 2009, *Penerapan Augmented Reality Dengan Menggunakan Rancangan Miniatur Desain SMIK AMIKOM YOGYAKARTA Sebagai media promosi*. Yogyakarta : AMIKOM Yogyakarta, diakses 2 september 2014.
http://repository.amikom.ac.id/files/Publikasi_09.11.2647.pdf

