

## DAFTAR PUSTAKA

- Brito, Allan., (2008), “Blender 3D: Architecture, Buildings, and Scenery. PACKT”.
- Florentina, A. & Marselino, T.L, (2018), “Pengembangan Program Aplikasi Android Menu Makanan dengan Teknologi *Augmented Reality* Pada Restoran Sushi”, Vol.5.
- Martono, T.M, (2011), “*Augmented Reality* Sebagai Metafora Baru dalam Teknologi Interaksi Manusia dan Komputer”, Vol.1.
- Nurachmanto, F., (2006), “Aplikasi iMenu Café Sebagai Solusi Meningkatkan Pelayanan Pada Café (Bukêt Koffee & Jazz Café)”.
- Perwitasari, I.D, (2018), “Teknik Marker Based Traking *Augmented Reality* Untuk Visualisasi Anatomi Organ Tubuh Manusia Berbasis Android”, Vol.1.
- Rahayu, S.L. & dkk, (2016), “Rancang Bangun *Augmented Reality* Pada Data Menu Restoran”, Vol.6.
- Sari, I.P. & dkk, (2014), “Evaluasi Kemampuan Sistem Pendeteksi Objek *Augmented Reality* secara Cloud Recognition”
- Siltanen, S., (2012), “Theory and applications of marker-based augmented”, Finland: VTT, hlm 175.
- Syahrin, A. & dkk, (2016), “Analisis Dan Implementasi Metode Marker Based Tracking Pada *Augmented Reality* Pembelajaran Buah-Buahan”, Vol.5
- Wahyutama, F. & dkk, (2013),”Penggunaan Teknologi *Augmented Reality* Berbasis Barcode sebagai Sarana Penyampaian Informasi Spesifikasi dan Harga Barang yang Interaktif Berbasis Android, Studi Kasus pada toko Elektronik ABC Surabaya”, Vol.2.