

Daftar Pustaka

- Ardhianto, E, 2010, *Pengolah Citra Digital Untuk Identifikasi Ciri Sidik Jari Berbasis Minutiae*, *Jurnal Dinamika Informatika*, Vol II, 11-18.
- Efendi, I, 2014., *Pengertian Augmented Reality(AR)*. Diambil kembali dari IT-Jurnal
- Prasetyo, S. A, 2014, *Brosur Interaktif Berbasis Augmented Reality Sebagai Sarana Promosi Produk Furniture PT.OTA Indonesia*, 1-15.
- Putra, M. S, 2014, *Pembuatan Aplikasi Model 3D Interaktif Menggunakan Blender*, 1-9.
- Roedavan, R, 2014, *Unity Tutoril Game Engine*. Bandung: BI-OBSES.
- Sadikin, M. A, 2012, *Aplikasi Brosur Promosi Penjualan Apartemen Centerpoint Bekasi Berbasis Augmented Reality*, 1-15.
- Sari, N. K, 2014, *Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Book Pengenalan Tata Letak Bangunan Pura Goa Lawah Dan Pura Goa Gaja*, Vol II, 75-86.
- Sood, R, 2012, *pro android augmented reality*, India: Apress.
- Suprianto, D, 2012, *Pemrograman Aplikasi Android*, Malang: Mediakom.
- Yuniarti, D. F, 2012, *Pembuatan Model dan Animasi 3D Tingkah Samudra dan Iklim Sebagai Pelaku Perubahan Pada Aplikasi Augmented Book Mengenai Bumi Dan Permukaan Berbasis Android*,
- ZarlisHandrizal, M, 2008, *Algoritma & Pemrograman : Teori dan Praktik dalam Pascal Edisi Kedua*, Medan: USU Press.