

## BIBLIOGRAPHY

- Adinegoro, Riski. 2012. "*Pengertian Augmented Reality (augmented reality) dan Virtual Reality (VR)*". Include in: <<http://rizkyadinegoro.blogspot.com/2012/10/pengertian-augmented-reality-ar-dan.html> > [accessed at 2 October 2013].
- Anonim, 2012. "*Vuforia(1)*". Include in: <<http://satuharisatu.wordpress.com/2012/11/08/vuforia-1/>> [accessed at 2 October 2013].
- Bintarto, Sandjarjo. 2013. "*Perancangan Aplikasi Pengenalan Beberapa Bagian Candi Borobudur Berbasis Augmented Reality*". skripsi.Fakultas Teknik, Teknik Elektro.Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Fernando, mario. 2013. "*Membuat Aplikasi Android Augmented Reality Menggunakan Vuforia SDK and Unity*".Manado, 2013.
- Komputer, Wahana. 2003. "*Pemrograman Java*". Semarang: Salemba Infotek.
- Prihantono, Dhika. 2013. "*Membuat aplikasi game 3D interaktif dengan Augmented Reality*". Surakarta.2013.
- Purnama, Septian Chandra, 2010. "*Simulasi Perakitan Komputer Berbasis JAVA FX*". Skripsi Fakultas Teknik, Teknik Elektro. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.

- Vuforia, 2011. “*Vuforia SDK Architecture*” Include in:  
<<https://developer.vuforia.com/resources/dev-guide/vuforia-ar-architecture>> [accessed at 17 April 2014].
- Wibowo, Fajar Ary, 2012. “*Aplikasi Cara Merakit Komputer dan Merawat Komputer Berbasis Android*”.skripsi. Fakultas Ilmu Komputer, Sistem Informasi. Depok: Universitas Gunadarma.
- Wirawan, Pandu Aji. 2012. “*Kelebihan Blender*”. Include in:  
<<http://ilmukomputer.org/2011/11/29/kelebihan-blender/>> [accessed at 3 October 2013].
- Yuniar, Supardi Ir . “*Sistem Operasi Andal Android*”. PT. Elex Media Komputindo, Jakarta, 2012.