

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Anggraeni, Neni. (2009). *“Transportasi Pesawat terbang.”*
- [2] Dhiyatmika, IDGW, dkk. (2015). *“Aplikasi Augmented Reality Magix Book Pengenalan Binatang Untuk Siswa TK.”* Vol. 6, No. 2.
- [3] Arif, Risyan, dkk. (2016). *“Analisis Penggunaan Metode Marker Tracking pada Augmented Reality Alat Musik Tradisional Jawa Tengah.”* Vol. 7 No 2.
- [4] Waeo, Victor, dkk. (2016). *“Implementasi Gerakan Manusia Pada Animasi 3D Dengan Menggunakan Metode Pose to Pose.”* Vol.9, No. 1.
- [5] Mahendra, IBM. (2016). *“Implementasi Augmented Reality (AR) Menggunakan Unity 3D dan Vuforia SDK.”* Vol. 9, No. 1.
- [6] Muntahanah, dkk. (2017). *“Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Katalog Rumah Berbasis Android (Studi Kasus Pt. Jasindo Han Saputra.”* Vol. 4, No. 1.
- [7] Widodo, Wahyu, dkk. (2016). *“Penerapan Algoritma A Star (A*) Pada Game Petualangan Labirin Berbasis Android.”* Jurnal Ilmu Komputer Universitas Teknorat Indonesia.
- [8] Mubarak, Abdul. (2019). *“Rancang Bangun Aplikasi Web Sekolah Menggunakan UML (Unified Modeling Language) Dan Bahasa Pemrograman PHP (Php Hypertext Preprocessor) Berorientasi Objek”.* Jurnal Informatika dan Komputer.
- [9] Sugiyono, (2019). *“Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D”.*
- [10] Wikipedia, (2020). *“<https://www.wikipedia.com/pesawat-terbang>.”*
- [11] Fahmi rayda, muhammad (2017). *“Implementasi Augmented Reality pada hardware komputer berbasis android.”*, Universitas Potensi Utama, IT Journal, Vol. 5 No.2.