

## DAFTAR PUSTAKA

- Andri, RM. Chairil. 2017. *Video Profil dengan Pendekatan Motion Graphic Sebagai Sarana Promosi dan Media Informatif pada Program Studi Teknik Telekomunikasi D4 Politeknik Negeri Sriwijaya*. Palembang: Politeknik Negeri Sriwijaya.
- Edward, Jhon. 2015. *Augmented reality visualisasi lingkungan kampus politeknik negeri batam menggunakan metode single marker*. Batam: Politeknik Negeri Batam.
- Febriansyah, Anugrah. 2015. *Augmented Reality Pengenalan Jenis Hewan Herbivora dengan Objek Animasi Hewan 3D Menggunakan Metode Single Marker*. Batam: Politeknik Negeri Batam.
- Harby, Yaumul. 2017. *Aplikasi Mobile Pengenalan Produk ASUS Menggunakan Augmented Reality Dengan Metode Marker Based Tracking*. Batam: Politeknik Negeri Batam.
- Haryani, Prita dan Joko Triyono. 2017. *Augmented reality (AR) sebagai teknologi interaktif dalam pengenalan benda cagar budaya kepada masyarakat*. Yogyakarta: Institut Sains & Teknologi AKPRIND.
- Kusniyati, Harni dan Nicky Saputra Pangondian Sitanggang. 2016. *Aplikasi edukasi budaya toba samosir berbasis android*. Jakarta: Universitas Mercu Buana.
- Lumbanbatu, Katen dan Novriyeni. 2013. *Perancangan Sistem Informasi Penyebaran Penduduk Menggunakan Php My Sql Pada Kecamatan Binjai Selatan*. Binjai: STMIK KAPUTAMA.
- Ngafifi, Muhamad. 2014. *Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya*. Wonosobo: SMP Negeri 2 Sukoharjo.

- Nikita, Anggreani tonggo maria. 2015. *Pembuatan video iklan official introduction iphone 5s' touch id, identity sensor pada bagian pengenalan teknologi fitur fingerprint dengan menggabungkan video real life dan animasi 3D*. Batam: Politeknik Negeri Batam.
- Pamupti, Elliyani. 2016. Rancang bangun *aplikasi media pembelajaran matematika pada tema wirausaha menggunakan augmented reality berbasis android*. Purwokerto: Sekolah Tinggi Teknologi Telematika Telkom.
- Purnasiwi, Rona Guines dan Mei P Kurniawan. 2013. *Perancangan dan pembuatan animasi 2d "kerusakan lingkungan" dengan teknik masking*. Yogyakarta: STMIK AMIKOM.
- Putra, Arpiansah, Agus Dwi Andi Hermansah dan Agus Purwanto. 2013. *Perancangan iklan motion graphic jasa percetakan alief production untuk meningkatkan penjualan*. Yogyakarta: STMIK AMIKOM.
- Reno, Terrence. 2016. *Implementasi motion grafis video animasi 2d untuk pengenalan nirmana*. Batam: Politeknik Negeri Batam.
- Riduwan. 2015. *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rifa'I, Muhammad, Tri Listyorini dan Anastasya Latubessy. 2014. *Penerapan teknologi augmented reality pada aplikasi katalog rumah berbasis android*. Jawa tengah: Universitas Muria Kudus.
- Suhendi, Edi, dan Ginanjar Rizki. 2009. *Membuat Desain Profesional Dengan Adobe Illustrator*. Bandung: Informatika.
- Yunus, Ahmad Saktia Asrudin. 2016. *Multimedia interaktif sebagai media pembelajaran manasik haji menggunakan model simulasi dan tutorial*. Batam: Politeknik Negeri Batam.