

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Museum Kars Indonesia. 2016. Buku Panduan Museum Kars Indonesia.
- [2] Nat Wahyu Srikuning. 2013. Pemodelan Benda Budaya Di museum Keraton Kasunanan Surakarta Hardiningrat Menggunakan Teknik *Sub Object Modelling*. Fakultas Teknologi Informasi. Universitas Kristen Satya Wacana.
- [3] Fuad Hasan. 2015. Pemanfaatan *QR Code Scanner* Untuk Aplikasi Penampil Data Koleksi Pamer Di Museum Negeri Sonobudoyo Berbasis Android. Fakultas Sains Dan Teknologi. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- [4] Budi Arifitama. 2017. Panduan Mudah Membuat *Augmented Reality*.
- [5] Pengenalan *QR Code*. 2018. *School of Computer Science Binus University*. <https://socs.binus.ac.id/2018/12/15/pengenalan-qr-code/> [diakses pada 17 September 2020].
- [6] James Chronister. *Blender Basics Classroom Tutorial Book*. Edisi 4.
- [7] Febrian Wahyutama, Febriliyan, dan Hatma Suryotrisongko. 2013. Penggunaan Teknologi *Augmented Reality* Berbasis *Barcode* sebagai Sarana Penyampaian Informasi Spesifikasi dan Harga Barang yang Interaktif Berbasis *Android*. Fakultas Teknologi Informasi. Institut Teknologi Sepuluh November. Rouse.
- [8] Debora M. Lengkey, Yaulie D.Y. Rindengan, ST.MSc.MM., Virginia Tulenan, S.Kom,M.TI.,. 2014. Brosur Fakultas Teknik Universitas Sam Ratulangi Manado Dengan Teknologi Markerless *Augmented Reality*. Jurusan Teknik Elektro-FT. UNSRAT Manado.

