

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Adidrana, D. 2013. *Perancangan Kartu Nama dengan Augmented Reality sebagai Portofolio Digital*, E-Journal Teknik Elektro Dan Komputer, Manado.
- [2] Martono, K. T. & Kridalukmana, R. 2014, “*Mobile Augmented reality Jurusan Sistem Computer Universitas Diponegoro Berbasis Android*”, Jurnal Sistem Komputer, Vol.4, No.1, hal.17-24, Semarang.
- [3] Z, Muttaqin. 2014., *Rancang Bangun Aplikasi 3D Pada Pengenalan Tata Surya Berbasis Augmented Reality*, Augmented Reality, Teknik Informatika Universitas U'Budiyah Indonesia Banda Aceh, Banda Aceh.
- [4] Rifa'i, M. 2014., *Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Aplikasi Katalog*, Augmented Reality, Teknik Informatika Universitas Muria Kudus, Kudus.
- [5] Listyorini, T. 2013. *3D – Catalog Mountain View Residence Berbasis Augmented Reality*, Artikel Ilmiah Prosiding Seminar Nasional SNATIKS ISSN:978-602-14462-1-8, Teknik Informatika Universitas Muria Kudus, Kudus.
- [6] Diartono, D. A. 2008. “*Media Pembelajaran Desain Grafis Menggunakan Photoshop Berbasis Multimedia*”, Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK, Vol.8, No.2, hal.155-167, Semarang.
- [7] Fernando, M. 2013, *Membuat Aplikasi Android Augmented Reality Menggunakan Vuforia Sdk Dan Unity*. Buku Ar Online., Manado.
- [8] Murtiwiati, & Lauren, G. 2013. *Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Budaya*, Jurnal Ilmiah KOMPUTASI, Vol.12, No.2, hal.1-10, Jakarta.
- [9] Sudharyana, P., Hidayanto, B. C., & Muqtadiroh, F. A. (2012). *Rancang Bangun Sistem Penilaian Index Kepuasan Pegawai Terhadap Lingkungan Kerja Melalui Dashboard Terintegrasi Dengan Menggunakan Metode Prototipe, Studi Kasus Pt. Pln (Persero) Area Bali Selatan*. Surabaya: Sistem Informasi – Fakultas Teknik Informasi (FTIf) - ITS.

- [10] Mulyani, S. (2009). *Peranan Metode Pengembangan System Development*. Bandung: Fakultas Ekonomi -Universitas Padjadjaran.
- [11] Susanto, A. 2014., *Aplikasi Android sebagai media Alternatif promosi produk dan Training di PT Djarum Berbasis Augmented Reality*, Augmented Reality, Teknik Informatika Universitas Muria Kudus, Kudus.
- [12] Widiastuti, N. I., & Setiawan, I. 2012, *Membangun Game Edukasi Sejarah Walisongo*, Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika, Vol.1, No.2, hal.41-48, Bandung.
- [13] Sulindawati, & Fathoni, M. 2010, *Pengantar Analisa Perancangan "Sistem"*, Jurnal SAINTIKOM, Vol.9, No.2, hal.1-19.
- [14] Sihite, B., Samopa, F., & Sani, N. A. (2013). *Pembuatan Aplikasi 3D Viewer Mobile Dengan Menggunakan Teknologi Virtual Reality (Studi Kasus: Perobekan Bendera Belanda Di Hotel Majapahit)*. Jurnal Teknik POMITS, Vol.2, No.2, hal.397-400, Surabaya.
- [15] Widodo, A. 2011., *Implementasi Virtualisasi Perpustakaan 3D Berbasis Web Dengan Blender Game Engine*, Perpustakaan 3D, Fakultas Teknik Universitas Indonsia, Jakarta.
- [16] Franz, A., Lestari, U., & Andayati, D. 2014. *Augmented Reality Untuk Pengenalan Satwa Pada Kebun Binatang Gembira Loka Yogyakarta*. Jurnal SCRIPT, Vol.1, No.2, hal.98-109, Yogyakarta.
- [17] Lindung, Y. D. (2012)., *Implementasi Android Sdk Dalam Pembuatan Aplikasi Mobile "Kalkulator Mipa" Untuk Sekolah*, Aplikasi Mobile, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer Amikom Yogyakarta, Yogyakarta.
- [18] Andy. (2011). *Adobe Photoshop CS5 Untuk Pemula*. Andy Offset, Yogyakarta.