

## DAFTAR PUSTAKA

- Alan Zuniargo Prabowo., Kodrat Imam Satoto., Dan Kurniawan Teguh Martono., 2015, Perancangan Dan Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Promosi Penjualan Perumahan. Universitas Diponegoro. Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer. Vol 3. No.1. Januari 2015. ISSN : 2338-0403
- Ambon Saragih, Emma Rosinta Simarmata., Jhoni Maslan., 2015, Perancangan Aplikasi E-Library Menggunakan Bahasa Pemrograman PHP Pada Universitas Methodist Indonesia. Universitas Methodist Indonesia. Jurnal TIMES , Vol. IV. No.1. 2015. ISSN : 2337 – 3601
- Dedi, et al. 2015, Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Anak-Anak Berbasis Flash. Jurnal Sisfotek Global. STMIK Bina Sarana Global. Jurnal Sisfotek Global. Vol. 5 No.1. Maret 2015. ISSN : 2088 – 1762.
- DNEWS. 2012, Augmented Reality : Masa Depan Interaktivitas. <http://www.sby.dnet.net.id/dnews/juli-2012/article-augmented-reality-masadepan-interaktivitas-162.html>, diakses Juni 2019.
- DuniaIlkom. Tutorial Belajar Java Part 3 : Pengertian JRE dan JDK. <https://www.duniailkom.com/tutorial-belajar-java-part-3-pengertian-jre-dan-jdk/>
- Eko Subiyantoro, 2013, Arsitektur Sistem Operasi Android. <https://www.vedcmalang.com/pppstkboemlg/index.php/baru/46-teknologi-informasi/825-arsitektur-sistem-operasi-android>. Diakses juni 2019
- Hairil Kurniadi Siradjuddin, 2017, Implementasi Prototype Aplikasi E-Konseling Untuk Menunjang Pelayanan Konseling Berbasis Media Sosial. Universitas Khairun Ternate. Indonesian Journal on Information System. September 2017. ISSN : 2548-6438.
- Ida Bagus Made Mahendra, 2016, Implementasi Augmented Reality (AR) Menggunakan Unity 3D Dan Vuforia SDK. Universitas Udayana. jurnal Ilmiah ILMU KOMPUTER. Vol. 9, No. 1, April 2016. ISSN : 1979 – 5661.
- NGK PT Niaga Guna Kencana Developer & Real estate. <http://www.ngkjambi.com/project/new-castle.html>

- Raymod Munajar, et al. 2015, Perancangan Brosur Interaktif Berbasis Augmented Reality. UNSRAT. E-journal Teknik Elektro dan Komputer. Vol.4, No.6 (2015), ISSN : 2301-8402.
- Rojali Soni Afandi., Erik Hadi Saputra., 2013, Aplikasi Mobile Informasi Kafe 24 Jam Di Yogyakarta Berbasis Android. STMIK AMIKOM Yogyakarta. Jurnal Ilmiah DASI. Vol. 14. No. 04. Desember 2013, ISSN: 1411-3201.
- Rosa,A.S., & Salahuddin, M., 2013, Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek, Bandung. Informatika.
- Safaat, H., 2012, Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android. Bandung. Informatika.
- Supriyanto, 2013, Augmented Reality.  
<http://www.vedcmalang.com/pppstkboemlg/index.php/artikelcoba-2/teknologi-informasi/527-realita-tertambah>, diakses Juni 2019.
- Sugeng Waluya, 2015, Pengaruh Media Pembelajaran Menggunakan Program Sketchup Terhadap Kemampuan Menggambar Proyeksi Ortogonal Siswa Di SMK Negeri2 Surabaya. Universitas Negeri Surabaya. Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan. Vol 3. NO 3/JKPTB/15 (2015) : 57 – 74. ISSN : 1271-2012.
- Wahyu Pratama, 2014, Game Adventure Misteri Kotak Pandora. Jurnal Telematika. STMIK AMIKOM Purwokerto.