

## DAFTAR PUSTAKA

- Adi Nugroho., 2010. *Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek dengan Metode USDP* : C.V ANDI OFFSET.
- Abdur Rahman dkk. 2014. Rancang Bangun Aplikasi Informasi Universitas Bengkulu Sebagai Panduan Pengenalan Kampus Menggunakan Metode Markerless Augmented Reality Berbasis Android Vol. 2 No. 2.
- Debora M. Lengkey, dkk. 2014. Brosur Fakultas Teknik Universitas Sam Ratulangi Manado Dengan Teknologi Markerless Augmented Reality
- Efendi, Y dkk. 2016 Penerapan Teknologi Ar (Augmented Reality) Pada Pembelajaran Energi Angin Kelas Iv Sd Di Rumah Pintar Al-Barokah, Volume 9 No. 1.
- E. Triandini dan I. G. Suardika, Step by Step Desain Proyek Menggunakan UML, Yogyakarta: ANDI, 2012.
- Feby Zulham Adami, (2016). Penerapan Teknologi *Augmented Reality* Pada Media Pembelajaran Sistem Pencernaan Berbasis Android, Volume 2 No. 1.
- Gede, I. D., Dhiyatmika, dkk, (2015). Aplikasi *Augmented Reality* Magic Book Pengenalan Binatang untuk Siswa TK. *Lontar Komputer*, Volume 6 No. 2, 589–596.
- Lia Kamelia, (2015). Perkembangan Teknologi *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Kimia Dasar, Volume 9 No. 1.
- Muhammad Rifa'i dkk. 2014. Penerapan teknologi *Augmented reality* Pada Aplikasi Katalog Rumah Berbasis *Android*.
- Mohammad Yazdi. 2012. E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi Vol. 2, No. 1.
- Onasis Adhitya dkk. 2017. Brosur Interaktif Berbasis *Augmented Reality* Sebagai Sarana Media Promosi Pada Stikom Dinamika Bangsa.
- Raymond Rumanjar, (2015). Perancangan Brosur Interaktif Berbasis *Augmented Reality*, Volume 4 No. 6.
- Rosa, A.S. dan Shalahuddin, M. 2013. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung : Informatika

Rudy Tantra. 2012. Manajemen Proyek Sistem Informasi, bagaimana mengolah proyek sistem informasi secara efektif & efisien: Andi Offse

Sari Indah Anatta Setiawan, (2011). Google SketchUp Perangkat Alternatif dalam Pemodelan 3D, Volume 3 No. 2.

Sherief Salbino, 2014. *Buku Pintar Gadget Android Untuk Pemula* : Kuncikom

Sholih, 2010. *Analisis Perancangan Berorientasi Objek*. Bandung : CV.MUARA INDAH.

Zahra Nadira, (2016). Implementasi Augmented Reality Pada Brosur Teknik Informatika Universitas Tanjungpura Menggunakan Metode Marker, Volume 1 No. 1.