

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Kadir, 2014, *Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi*. Yogyakarta : Andi.
- Abraham Christover Manuputty, 2017, *Perancangan Augmented Reality Media Markerles Point Of Interest (Poi) Dalam Memberikan Informasi Gedung Berbasis Android (Studi Kasus : Universitas Kristen Satya Wacana)*. Jurnal Informatika Vol. 11, No. 2
- Ade Hendini, 2016, *Pemodelan Uml Sistem Informasi Monitoring Penjualan Dan Stok Barang (Studi Kasus: Distro Zhezha Pontianak)*. Jurnal Khatulistiwa Informatika, Vol. IV, No. 2
- Andi Juansyah, 2015, *Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted – Global Positioning System (A-Gps) Dengan Platform Android*. Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika Edisi. 1, Volume : 1, Issn : 2089-9033
- A. Wicaksono, Endah Trisnawati, 2014, *Teori Interior*. Yogyakarta : Griya Kreasi.
- Bryan Yudhastara, 2012, *Teknologi Augmented Reality untuk Buku Pembelajaran Hewan Pada Anak Usia Dini Secara Virtual*. STIMIK AMIKOM Yogyakarta.
- Dewi Kartika Pane, 2013, *Implementasi Data Mining Pada Penjualan Produk Elektronik Dengan Algoritma Apriori (Studi Kasus : Kreditplus)*. Jurnal Pelita Informatika Budi Darma, Volume : IV, Nomor: 3.
- Fernando, 2013, *Membuat Aplikasi Augmented Reality Menggunakan Vuforia SDK dan Unity*. Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer Vol. 1, No 4.
- Firdaus, 2012, *Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif Company Profile Generic(Studi Kasus CV. GANETIK)*. Vol. 1 No. 9 ISSN : 2302-7339.
- Francis D. K. Ching 2012, *Interior Design Illustrated*. Canada : John Wiley & Sons.
- Furht et al. 2011, *Handbook of Augmented Reality*. New York : Springer.
- Gellysa Urva Dan Helmi Fauzi Siregar, 2015, *Pemodelan UML E-Marketing Minyak Goreng*. Jurnal Sistem Informasi Vol. 2, No. 1.
- Gushelmi dan deded ramad kamda, 2012, *Pemodelan Uml Sistem Penerimaan Mahasiswa Baru Berbasis Wap*. Jurnal Ilmu Komputer, Vol.1, No.1.

- Haryani Prita , 2017, *Augmented Reality (Ar) Sebagai Teknologi Interaktif Dalam Pengenalan Benda Cagar Budaya Kepada Masyarakat*. Jurnal SIMETRIS, Vol 8 No 2.
- Heri Pratikno, 2015, *Kontrol Gerakan Objek 3D Augmented Reality Berbasis Titik Fitur Wajah Dengan POSIT*. JNTETI, Vol. 4, No.1
- Heru Vitono, 2016, *Implementasi Markerless Augmented Reality Sebagai Media Informasi Koleksi Museum Berbasis Android (Studi Kasus : Museum Kalimantan Barat)*. Jurnal Sistem Dan Teknologiinformasi Vol.4, No.2
- I Gusti Gede Raka Wiradarma1, 2017, *Pengembangan Aplikasi Markerless Augmented Reality Balinese Story“I Gede Basur”*. Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI), Volume 6, Nomor 1
- Imaduddin Al Fikri, 2016, *Aplikasi Navigasi Berbasis Perangkat Bergerak dengan Menggunakan Platform Wikitude untuk Studi Kasus Lingkungan ITS*. Jurnal Teknik Its Vol. 5, No. 1, Issn: 2337-3539.
- Julia Purnama Sari, 2014, *Rancang Bangun Aplikasi Layanan Berbasis Lokasi Dengan Penerapan Augmented Reality Menggunakan Metode Markerless Berbasis Android (Studi Kasus: Pencarian Perangkat Daerah Kota Bengkulu)*. Jurnal Rekursif, Vol. 2 Nomor 2
- Meyti Eka Afriani, 2016, *Analisis Penggunaan Marker Tracking Pada Augmented Reality Huruf Hijaiyah*. Teknik Informatika, Politeknik Negeri Batam. Jurnal ISSN : 2085-3688; e-ISSN : 2460-0997.
- Muhammad Qadriyanto, 2018, *Rancang Bangun Aplikasi Visualisasi 3d Furniture Interior Rumah Menggunakan Augmented Reality Dengan Metode Markerless Berbasis Android*. Jurnal Coding, Sistem Komputer Untan Volume 06, No. 03.
- Nurdin dan Usman, 2014, *Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum*. Bandung : CV Sinar Baru.
- R. A. Sukamto dan M. Shalahuddin, 2013, *Rekayasa Perangkat Lunak*, Bandung: Bandung Informatika,.
- Raden Witjaksono, 2013, *Perancangan Aplikasi Viewmodel 3d Interaktif Menggunakan Teknologi Augmented Reality (Studi Kasus Pada Pt.Jgc-Indonesia)*. Bandung : Universitas Widyatama.

Rizal Kusumajati Nugroho, 2016, *Implementation Markerless Augmented Reality Using Android Sensors For Identification Of Buildings In Sebelas Maret University*. Jurnal ITSMART Vol 5. No 1

Safaat, 2012, *Android Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone Dan Tablet PC Berbasis Android*, Bandung : Bandung Informatika.

Supriyanto, 2013, *Augmented Reality*, <http://www.vedcmalang.com/pppstkboeml/index.php/artikel-coba-2/teknologi-informasi/527-realita-tertambah>. diakses 19 november 2018.