

DAFTAR PUSTAKA

- Adi Nugroho. 2005. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Dengan Metodologi Berorientasi Objek*. Informatika. Bandung
- D. W. F. van Krevelen . *A survey of augmented reality technologies Applications and limitations*
- Dedi Ary Prasetya, Muhammad Nurruzzaman (2013), *Menerapkan Aplikasi Augmented Reality Pada Obyek-Obyek Museum Radya Pustaka*. Universitas Muhammadiyah . Surakarta
- Developer Vuforia, Getting-Started, <https://developer.vuforia.com/resources/dev-guide/getting-started> (diakses 10 oktober 2018).
- Elvrilla, S. (2012). *Augmented Reality Panduan Belajar Sholat Berdasarkan Buku Teks Belajar Sholat Menggunakan Android*. Jakarta.
- Edy Winarno, dkk 2012. *Membuat Sendiri Aplikasi Android untuk Pemula*. Universitas Stikubank. Semarang
- Goslings, B.M, “Een Batikken van Djambi”, *Nederlandsch Indie Ouden Nieuw*, 12 ,1927/1928. <https://batikjambizhorif.weebly.com/> (diakses 2 september 2018).
- Hendrawan, dkk 2015. *Perancangan Sistem Aplikasi Rekam Medik Pada Puskesmas Pakuan Baru Kota Jambi*. Jambi : STIKOM Dinamika Bangsa.
- Iin Rani Susanti, Bambang Sumarno HM (2015), *Augmented Reality: Visualisasi Batik 3d Ragam Hias Geometris Motif Ceplok, Kawung, Nitik, Dan Parang*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Maimunah dkk 2016, *Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Furniture Online Pada Mitra Karya Furniture*. STMIK Raharja. Tangerang

- Munawar. 2010. *Pemodelan Visual dengan UML*, Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Nazruddin Safaat H. 2012. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung : Informatika.
- Pengertian Batik Jambi, <https://disparbud.jambikota.go.id/batik-jambi/> (diakses 20 oktober 2018).
- Prita Haryani, Joko Triyono. 2017, *Sebagai Teknologi Interaktif Dalam Pengenalan Benda Cagar Budaya Kepada Masyarakat*. IST AKPRIND : Yogyakarta
- Sejarah Teknik Batik, <http://www.dosenpendidikan.com/pengertian-sejarah-dan-jenis-batik-indonesia/> (diakses 20 oktober 2018).
- Shalahuddin, M. Dan Rosa A. S. 2018. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung : Informatika Bandung.
- Shofwan Hanief, I Made Nesa Masurya (2014), *Augmented Reality Book Pengenalan Busana Pernikahan Adat Bali Berbasis Multimedia*. STMIK : STIKOM BALI
- Ratu Nuranda Basyuda. 2018. *Perancangan Aplikasi Pengenalan Bunga Sempurna dan Tidak Sempurna Menggunakan Augmented Reality berbasis Android*. Jambi : STIKOM Dinamika Bangsa.
- Rizky, Soetam. 2011. *Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Wikipedia, Batik, <https://id.wikipedia.org/wiki/Batik> (diakses 20 oktober 2018).

