

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Kadir, 2013, "Program Aplikasi Android". Andi Publisher : Yogyakarta.
- Abraham Christover Manuputty., and T. Arie Setiawan Prasida., 2017, Perancangan Augmented Reality Media Markerless Point Of Interest (POI) Dalam Memberikan Informasi Gedung Berbasis Android (Studi Kasus : Universitas Kristen Satya Wacana) *Jurnal Informatika*, Vol 11, No.2 Juli 2017
- Adi Nugroho., 2009, Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML Dan Java. Yogyakarta: Andi
- Agus Setiawan, 2016. Analisis Sistem Informasi Orang Tua Wali Mahasiswa berbasis Website Studi Kasus Universitas Muhammadiyah Magelang. Program Studi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Magelang. Vol. 2. No. 1. Juni 2016.
- Dedi Royadi, dkk., 2015. Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Anak- Anak Berbasis Flash. *Jurnal Sisfotek Global*. STMIK Bina Sarana Global.
- Dharmayanti, Dimas Dwi Permana, Dan Elvina. 2016. Ensiklopedia Alat Transportasi Jakarta Berbasis Augmented Reality. Universitas Gunadarma. *Jurnal Manajemen Transportasi & Logistik*. Vol. 03. No. 03. November 2016. ISSN: 2355-4721.

Eddy Prhasta, 2009. *Sistem Informasi Geografis : Konsep-konsep Dasar (Perspektif Geodesi & Geomatika)*, Bandung : Informatika.

Efendi, Y., & Khoirunnisa, E. 2016. *Penerapan Teknologi AR (Augmented Reality) pada pembelajaran Energi Angin Kelas Iv Sd Di Rumah Pintar Al- Barokah*. *Sistem Informasi*, 9(1), 119-124

Eka Iswandy, *Sistem Penunjang Keputusan Untuk Menentukan Penerimaan Dana Santunan Sosial Anak Nagari Dan Penyalurannya Bagi Mahasiswa Dan Pelajar Kurang Mampu Di Kenagarian Barung – Barung Balantai Timur*

Gerhard Reitmayr, Tobias Langlotz, Daniel Wagner, Alessandro Mulloni, Gerhard Schall, Dieter Schmalstieg and Qi Pan. *Simultaneous Localization and Mapping for Augmented Reality*,

Hasan Abdurahman, Asep Ririh Riswaya, 2014. *Aplikasi Pinjaman Pembayaran Secara Kredit Pada Bank Yudha Bhakti*. *STMIK Mardira Indonesia Bandung. Jurnal Computech & Bisnis*. Vol. 8. No. 2. Desember 2014. 6169. ISSN: 2442-4943.

Ika Devi Perwitasari, 2018. *Teknik Marker Base Tracking Augmented Reality Untuk Visualisasi Anatomi Organ Tubuh Manusia Berbasis Android*. *Journal Of Information Technology and Computer Science (intecoms)*. Vol. 1. No.1. Maret 2018. ISSN: 2614-1574

Indrajani. (2011). *Perancangan Basis Data dalam All in 1*, PT. Elex Media Komputindo, Jakarta.

Indrawaty, Youllia., M. Ichawan., dan Wahyu Putra. (2013). Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Anatomi Manusia Menggunakan Metode Augmented Reality(AR). Jurnal Itena Library, Vol.4-4 h.8, Institut Teknologi Nasional Bandung, Bandung.

Julia Purnama Sari, Ernawati, Aan Erlansari, 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. No.2. 2 November 2014. ISSN 2303-0755

Maimunah, Ilamsyah, Dan Muhamad Ilham, 2016. Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Furniture Online Pada Mitra Karya Furniture. Teknik Informatika STMIK Raharja. 26 CSRID Journal. Vol. 8. No. 1. Februari 2016. Hal. 25- 36.

Nazruddin Safaat H., 2015, *Aplikasi Berbasis Android*. Bandung : Informatika

Resti Noviani, Agus Rusmana dan Saleha Rodiah. 2014. Peranan Desain Interior Perpustakaan Dalam Menumbuhkan Minat Pada Ruang Perpustakaan. Universitas Padjadjaran. Jurnal Kajian Informasi Dan Perpustakaan. Vol. 2, No.1 Juni 2014. ISSN: 2303-2677

Sandro Sembiring, 2013. Perancangan Aplikasi Steganografi Untuk Menyisipkan Pesan Teks Pada Gambar Dengan Metode End Of File. Pelita Informatika Budi Darma. Vol. IV. No. 2. Agustus 2013. ISSN: 2301-9425.

Soetam Rizky, 2011, Konsep Dasar rekayasa Perangkat Lunak(Software Reengineering) Jakarta : Prestasi Pustaka.

Sulistiyorini, P. (2009). Pemodelan Visual dengan Menggunakan UML dan Rational Rose. Dinamik-Jurnal Teknologi Informasi, 14(1).

Tri Yuliati, Ema Utami, Dan Hanif Al Fatta, 2014. Perancangan Mobile Augmented Reality Dengan Metode Interactive Multimedia System Design Development (Studi Kasus: Brosur Di Sekolah Tinggi Teknologi Dumai).
Magister Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta. Jurnal Dasi.
Vol. 15. No. 1. Maret 2014. ISSN: 1411-3201

Yosef Murya, (2014). Pemograman android BLACK BOX. Jakarta : Jasakom.

Yuniar Supardi., 2010, *Semua Bisa Menjadi Programmer JAVA*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo