

DAFTAR PUSTAKA

- Adi Nugroho., 2009, *Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML Dan Java*. Yogyakarta: Andi.
- Ardi Pramono, Basworo. 2012. *Desain Dan Implementasi Augmented Reality Berbasis Web Pada Aplikasi Furniture Shopping Manager Sebagai Alat Bantu Belanja Onlin*. Semarang : Jurnal Transformatika, Volume 10, No. 1, Juli 2012 : 26 – 33.
- Andriyadi, Anggi. 2011. *With Artoolkit Augmented Reality Reality Leaves A Lot To Imagine*. Lampung : Augmented Reality Team.
- Andriyadi, Anggi. 2011. *Augmented Reality Face Recognition When Every Face Turn To Be A Marker*. Lampung : Augmented Reality Team.
- Berta Sihite, Febriliyan Samopa, dan Nisfu Asrul Sani. 2013. *Pembuatan Aplikasi 3D Viewer Mobile dengan Menggunakan Teknologi Virtual Reality(Studi Kasus: Perobekan Bendera Belanda di Hotel Majapahit)*. Jurnal Teknik POMITS Vol. 2, No. 2, (2013) ISSN: 2337-3539 (2301-9271 Print).
- Carmigniani, Julie, Borko Furht. 2011. *Handbook of Augmented Reality*.
- Developer Android. <http://developer.android.com/about/dashboards/index.html>, diakses 8 Oktober 2016.
- DNEWS. 2012. *Augmented Reality : Masa Depan Interaktivitas*. <http://www.sby.dnet.net.id/dnews/juli-2012/article-augmented-reality-masa-depan-interaktivitas-162.html>, diakses 8 Oktober 2016.
- Eka Ardhiyanto., 2012, *Seri Penuntun Visual Flash CS3*. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo
- Fendi Nurcahyono, *Pembangunan aplikasi penjualan dan stok barang Pada toko nuansa elektronik pacitan*, Vol 4, No 3 (2012): Speed 15 - 2012
- Irham Fa'idh Faiztyan., *Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Visualisasi 3D Interaktif Masjid Agung Jawa Tengah Menggunakan Unity3D*, Volume 3, Nomor 2, Tahun 2015

- Kesuma, Dharma , dkk, Pendidikan Karakter Kajian Teori dan Praktik di Sekolah, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012.
- Rosa dan M. Shalahuddin., 2011, Modul pembelajaran Pemograman Berorientasi Objek. Yogyakarta : Andi.
- Sholiq dan Imam Robandi., 2010, *Analisis dan Perancangan Berorientasi Obyek*, Bandung : Muara Indah
- Sigit Ady Presetyo., 2014 Augmented Reality Tata Surya Sebagai Sarana Pembelajaran Interaktif Bagi Siswa Sekolah Dasar Berbasis Android. Surakarta: Universitas Muhammadiyah.
- Soetam Rizky., 2011, *Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak*, Jakarta :Prestasi Pustakaraya.