

DAFTAR PUSTAKA

- Adam Arif Budiman, 2017. *Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Gigi Berlubang*. Jurusan Teknik Informatika Universitas Darma Persada. Vol. 21. No. 06. Jan–Mar 2017.
- Ade Hendini, 2016. *Pemodelan Uml Sistem Informasi Monitoring Penjualan Dan Stok Barang (Studi Kasus: Distro Zhezha Pontianak)*. Program Studi Manajemen Informatika AMIK BSI Pontianak. Jurnal Khatulistiwa Informatika. Vol. IV. NO. 2. Desember 2016.
- Aditama, Roki, 2017. *Web Service : Pembayaran Uang Kuliah Online dengan PHP & soal wsdl*. CV. Lokomedia.
- 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.
- Ahmad Jamal, Lies Yulianto, 2013. *Rancang Bangun Sistem Informasi Aplikasi Kasir Menggunakan Barcode Reader Pada Toko Dan Jasa Widodo Computer Ngadirojo Kabupaten Pacitan*. Journal Speed Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi. Vol. 5. No. 3. 2013. ISSN: 1979-9330.
- Alkhamisi O Abrar, Monowar M Muhammad, 2013. *Rise of Augmented Reality: Current And Future Application Areas*. International Journal of Internet and Distributed Systems. 2013. 1. 25-34.
- Ambon Saragih, Emma Rosinta Simarmata, Dan Jhoni Maslan, 2015. *Perancangan Aplikasi E-Library Menggunakan Bahasa Pemrograman PHP Pada Universitas Methodist Indonesia*. Jurnal TIMES . Vol. IV No 1 : 31-35 . 2015 ISSN: 2337–3601.
- Andria Kusuma, Wahyudi, 2014. *ARca Pengembangan Buku Interaktif Berbasis Augmented Reality Dengan Smartphone Android*. Vol. 3. No. 2. Mei 2014. ISSN: 2301–4156.
- Arif. Muhammad, 2016. *Rancangan Teknik Industri*. Yogyakarta: Deepublish.
- Auliawati Buchari, Steven R. Sentinuwo, Dan Stanley D.S Karouw. 2015. *Implementasi Augmented Reality Warisan Budaya Berwujud Di Museum Propinsi Sulawesi Utara*. E-journal Teknik Informatika. Volume 6. No. 1 (2015). ISSN : 2301-8364.
- Dalimartha, Setiawan, Dan Adrian. Felix. 2011. *Khasiat Buah Dan Sayur*. Jakarta: Penebar Swadaya.

- Dedi Sutarman, Agus Budiman, Dan Mayzia Khusnul Labib, 2015. *Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Anak-Anak Berbasis Flash*. Jurnal Sisfotek Global. Vol. 5 No. 1. Maret 2015. ISSN: 2088–1762.
- 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.
- Eka Ardianto, Wiwien Hadikurniawati, dan Edy Winarno. 2012. *Augmented Reality Objek 3 Dimensi dengan Perangkat Artoolkit dan Blender*. Program Studi Teknik Informatika Universitas Stikubank. Jurnal Teknologi Informasi Dinamik. Vol. 17. No. 2. Juli 2012: 107-117.
- Enterprise, Jubilee, 2016. *Blender Untuk Pemula*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Erwin Setiawan, Undang Syaripudin, Dan Yana Aditya Gerhana, 2016. *Implementasi Teknologi Augmented Reality Pada Buku Panduan Wudhu Berbasis Mobile Android*. Jurusan Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung. Vol. 1. No. 1. Juni 2016. ISSN: 2527-9165.
- Rainer, Geisler 2015. *Industrial Software Application : A Master Course For Engineers*. Deutsche National bibiliothek.
- Gellysa Urva, Helmi Fauzi Siregar, 2015. *Permodelan Uml E-Marketing Minyak Goreng*. Magister Teknik Informatika Universitas Sumatera Utara Program Studi Sistem Informasi STMIK Royal Kisaran. Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi. Vol. 1. No. 2. Maret 2015: hlm 92-101.
- 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. 61-69. ISSN: 2442-4943.
- Heri Pratikno, 2015. *Kontrol Gerakan Objek 3D Augmented Reality Berbasis Titik Fitur Wajah Dengan Posit*. Vol. 4. No.1. Februari 2015. ISSN: 2301–4156.
- Johannes Köhler, Alain Pagani, And Didier Stricker. *Detection And Identification Techniques for Markers Used In Computer Vision*. 2010. Visualization of Large and Unstructured Data Sets– IRTG Workshop. 2010. 36-44.
- Kundang Karsono, 2016. *Pembangunan Aplikasi Penyewaan Apartemen Berbasis N-Tier Dengan Mobile Device*. Fakultas Ilmu Komputer Universitas Esa Unggul. Jurnal Ilmu Komputer. Vol. 12. No. 1. Maret 2016.

- 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.
- Nofriyadi Nurdam, 2014. *Sequence Diagram Sebagai Perangkat Perancangan Antarmuka Pemakai*. B2TKS–BPPT Jakarta Indonesia. Ultimatics. Vol. VI. No. 1. Juni 2014. ISSN: 2085-4552.
- Rian Agus Dwinata, Rusdi Efendi, Dan Sal Prima Yudha S, 2016. *Rancangan Bangun Aplikasi Tabel Periodik Unsur Dan Perumusan Senyawa Kimia Dari Unsur Kimia Dasar Berbasis Android*. Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Bengkulu. Jurnal Rekursif. Vol. 4. No. 2. Juni 2016. ISSN: 2303-0755.
- Riana Indriani, Bayu Sugiarto, Dan Agus Purwanto, 2016. *Pembuatan Augmented Reality Tentang Pengenalan Hewan Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android Menggunakan Metode Image Tracking Vuforia*. Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta. STMIK AMIKOM Yogyakarta. 6-7 Februari 2016. ISSN: 2302-3805.
- Robert Theophani Singkoh, Arie S.M. Lumenta, Dan Virginia Tulenan, 2016. *Perancangan Game FPS (First Person Shooter) Police Personal Training*. E-Journal Teknik Elektro dan Komputer. Vol.5. No.1. Januari–Maret 2016. ISSN: 2301-8402.
- Roedavan, Rickman, 2014. *Unity Tutorial Game Engine*. Bandung:Informatika Bandung.
- Sandro Sembiring, 2013. *Perancangan Aplikasi Steganografi Untuk Menyisipkan Pesan Teks Pada Gambar Dengan Metode End Of File*. Pelita Informatika Budi Dharma. Vol. IV. No. 2. Agustus 2013. ISSN: 2301-9425.
- Terttiaavini, Ari Kaspriyanto, Dan Hartini, 2016. *Aplikasi Game Cak Ingkling Berbasis Android*. Program Studi Sistem Informasi Universitas Indo Global Mandiri Jurusan Teknik Komputer AMIK Sigma. Jurnal Ilmiah Informatika Global Vol. 7. No 1. Juli 2016. ISSN Print: 2302-500X. ISSN Online: 2477-3786.
- Tony Hidayat, 2015. *Penerapan Teknologi Augmented Reality Sebagai Model Media Edukasi Kesehatan Gigi Bagi Anak*. Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta. Citec Journal. Vol. 2. No. 1. November 2014 – Januari 2015. ISSN: 2354-5771.
- Tri Listyorini, Anteng Widodo, 2013. *Perancangan Mobile Learning Mata Kuliah Sistem Operasi Berbasis Android*. Dosen Fakultas Teknik Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus. Jurnal Simetris. Vol. 3. No. 1. April 2013. ISSN: 2252-4983.

- 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.
- Ummi Hidayah La Hompu, Muh. Yamin, Dan La Ode Hasnuddin S. Sagala, 2016. *Multimedia Pembelajaran Interaktif Makhraj Huruf Hijaiyah, Wudu Dan Salat Menggunakan Adobe Flash Cs6 Berbasis Android*. Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Halu Oleo Kendari. Vol. 2. No. 2. Jul-Des 2016: 103-114. ISSN : 2502-8928.
- Victorianto Aditya Johan, Adi Chandra Syarif, 2015. *Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Budaya Rumah Adat Sulawesi Selatan*. Jurnal Tematika. Vol.3. No. 1. Maret 2015. ISSN: 2303 3878.
- Yance Sonatha, Meri Azmi, Ade Irma Suryani, Dan Yuli Purnama Sari, 2017. *Pembangunan Aplikasi Breastmilk Management Berbasis Android*. Jurusan Teknologi Informasi Politeknik Negeri Padang. Vol. 17. No. 1. April 2017. p-ISSN:1411-3411. e-ISSN: 2549-9815.
- Yoga Aprillion Saputra, 2014. *Implementasi Augmented Reality (AR) Pada Fosil Purbakala Di Museum Geologi Bandung*. Teknik Informatika Universitas Komputer Indonesia. Edisi. 01. Vol. 01. Bulan Agustus 2014.
- Yosua P.W Simaremare, Apol Pribadi S dan Radityo Prasetyanto Wibowo, 2013. *Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Manajemen Publikasi Ilmiah Berbasis Online pada Jurnal Sisfo*. Jurnal Teknik Vol. 2. No. 3. (2013) ISSN: 2337-3539 (2301-9271 Print).
- Yuslena Sari, Irfan Prasetya, 2016. *Sistem Informasi Manajemen Berbasis Uml (Studi Kasus Pemeliharaan Toilet Pada Kampus Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat)*. Department Of Civil Engineering. Lambung Mangkurat University. Vol. 1. No. 2. Juli-Desember 2016: 25-30.
- Zalfie Ardian, P. Insap Santosa, Dan Bimo Sunarfrihantono, 2014. *Analisis Dan Evaluasi Kemampuan Sistem Pendeteksian Teks Secara Real Time Berbasis Augmented Reality Pada Vuforia Sdk Berbasis Android*. Teknik Elektro Universitas Gadjah Mada Yogyakarta. STMIK AMIKOM Yogyakarta. 8 Februari 2014. ISSN: 2302-3805.