

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdur Rahman, 2014, *Rancang Bangun Aplikasi Informasi Universitas Bengkulu Sebagai Panduan Pengenalan Kampus Menggunakan Metode Markerless Augmented Reality Berbasis Android*. Bengkulu : Universitas Bengkulu.
- Abdur Rahman Al Faruqi, 2015, *Aplikasi Augmented reality Penunjuk Ruangan Kampus Institut Pertanian Bogor*. Bogor: Institut Pertanian Bogor.
- Azuma, R. T., 1997 , *A Survey Of Augmented Reality*. Teleoperators and Virtual Environments, 355-385.
- Basworo Adi Pramono, 2012, *Desain dan Implementasi Augmented Reality Berbasis Web Pada Aplikasi Furniture Shopping Manager Sebagai Alat Bantu Belanja Online*. Transformatika, 26-33.
- Bonnie Soeherman dan Marion Pinontoan, 2008, *Designing Information System*. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo
- Creighton, R. H., 2010, *Unity 3D Game Development by Example*. Birmingham: Packt Publishing.
- Cushman, D., & Habbak, H. E., 2013, *Developing AR Games for iOS and Android*. Brimingham: Packt Publishing.
- Dennis, A., Wixom, B. H., & Roth, R. M., 2012, *System Analysis and Design Fifth Edition*. John Wiley & Sons.
- Evi Triandini dan I Gede Suardika, 2012, *Step By Step Desain Proyek Menggunakan UML*. Yogyakarta : CV. Andi Offset
- Grubert, J., & Grasset, R., 2013, *Augmented Reality for Android Application Development*. Brimingham: Packt publishing.
- Ibnu Watiniyah, 2017, *Kitab Lengkap Salat, Shalawat, Zikir, dan Doa*. Jakarta
- Indrajani, 2011, *Perancangan Basis Data Dalam All In 1*. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo
- Jack Febrian, 2007, *Kamus Komputer dan Teknologi Informasi*. Bandung : Informatika Bandung
- Julio Cristian Young, 2015, *Marketing Communication Menggunakan Augmented Reality pada Mobile Platform*. ULTIMATICS, 14-19.
- Krevelen, D.W.F Van., Poelman, R., 2010, *A Survey of Augmented Reality Technologies Applications and Limitations*. International Journal of Virtual Reality, 1-20.

- Kurniawan Teguh Martono, 2011, *Augmented Reality Sebagai Metafora Baru dalam Teknologi Informasi Manusia dan Komputer*. Jurnal Sistem Komputer, 60-64.
- Kusrini dan Andri Koniyo, 2007, *Tuntunan Praktis Membangun Sistem Informasi Akutansi Dengan Visual Basic dan Microsoft SQL Server*. Yogyakarta : CV. Andi Offset
- McCormick, C., & Salcedo, J., 2015, *SPSS For Dummies*. New Jersey : John Wiley & Sons
- Nazruddin Safaat, 2014, *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika.
- Ni Luh Nita Sari, et. al., 2014, *Augmented Reality Book Pengenalan Gedung Universitas Pendidikan Ganesha*. KARMAPATI, 353-363.
- Rabbi, I., et. Al., *A survey of Augmented Reality Challenge and Tracking*. ACM Journal, 1-21.
- Rosa A. S dan M. Shalahuddin, 2013, *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung : Informatika Bandung
- Sholih, 2010, *Analisis Dan Perancangan Berorientasi Obyek*. Bandung : CV. Muara Indah
- Sommerville, I., 2011, *Software Engineering Ninth Edition*. Pearson.
- Stufflebeam, D. L., 2007, *Evaluatin Theory, Models, And Applications*. John Wiley & Sons.
- Ust Mukhsin Mather, 2015, *Panduan Shalat Wajib dan Sunnah Lengkap*. Jakarta
- Microsoft, Microsoft Hololens: <https://www.microsoft.com/microsoft-hololens> diakses 11 Juni 2017
- Unity, <http://www.unity3d.com/unity> diakses 27 Oktober 2016
- Vuforia Developer Library, <https://developer.vuforia.com/library/getting-started> diakses 27 Mei 2017