

DAFTAR PUSTAKA

- Andry, Koniyo & Kusriani, 2007, *Tuntunan Praktis Membangun Sistem Informasi Akuntansi Dengan Visual Basic dan Microsoft SQL Server*. Yogyakarta: Andi.
- Arifianto, Teguh, 2011, *Membuat Interface Aplikasi Android Lebih Keren dengan LWUIT*. Yogyakarta: Andi Publisher.
- Auliawati Buchari., Steven R. Sentinuwo. & Stanley D.S. Karouw., 2015, *Implementasi Augmented Reality Warisan Budaya Berwujud di Museum Propinsi Sulawesi Utara*. Universitas Sam Ratulangi, Vol. 6, No. 1.
- Basworo Ardi Pramono, 2012, *Desain dan Implementasi Augmented Reality Berbasis Web Pada Aplikasi Furniture Shopping Manager Sebagai Alat Bantu Belanja Online*. Transformatika, 26-33.
- Bentley, Lonnie D., & Jeffrey L. Whitten, 2009, *Systems Analysis and Design for the Global Enterprise Seventh Edition*. New York: McGraw-Hill.
- Carmigniani, Julie & Furht, Borko, 2011, *Handbook of Augmented Reality*. New York: Springer.
- 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*. Birmingham: Packt Publishing.
- Dennis, A., Wixom, B.H., & Roth, R.M., 2012, *System Analysis and Design Fifth Edition*. John Wiley & Sons.
- Hendrayudi, 2009, *Pemrograman Borland Delphi 8*. Yogyakarta: Andi.
- Hermawan S, Stephanus, 2011, *Mudah Membuat Aplikasi Android*. Yogyakarta: Andi Offset.
- I Made Sunia Raharja & Azhari S.N., 2012, *Perbandingan Proses Pengembangan Perangkat Lunak Model Spiral dan Cleanroom*. SemnasIF, 104-109.

- Indrajani, S.M., 2011, *Pengantar dan Sistem Basis Data*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Julio Cristian Young, 2015, *Marketing Communication Menggunakan Augmented Reality pada Mobile Platform*. ULTIMATICS, 14-19.
- Laudon, K.C., Jane, P. Laudon., 2010, *Management Information System : Managing the Digital Firm*. New Jersey: Prentice-Hall.
- Muhammad Syahirul Alam Dimas Putra, 2014, *Pembuatan Aplikasi Model 3D Interaktif Menggunakan Blender*. Yogyakarta: STMIK AMIKOM.
- Nazruddin Safaat. 2014. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika.
- Nina Nuriana, 2016, *Pengenalan Hewan Menggunakan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran*. Universitas Almuslim, 28-33.
- Risna Oktorinda Sutrisno, 2014, *Penerapan Augmented Reality Pada Pengenalan Aksara Incung Berbasis Android*. Jambi: STIKOM Dinamika Bangsa.
- Rossa A.S. & M. Shalahuddin, 2011, *Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek)*. Bandung: Modula.
- Satzinger, J. W., Jackson, R. B., & Burd, S. D., 2010, *System Analysis And Design in A Changing World*. Boston. MA: Course Technology.
- Siallagan, Sariadin, 2009. *Pemrograman Java: Dasar-Dasar Pengenalan dan Pemahaman*. Yogyakarta : Penerbit Andi.
- Syamsu Rizal, Eko Retnadi & Andri Ikhwana, 2013, *Pengembangan Aplikasi Pencarian Lokasi Objek Wisata Terdekat Di Kabupaten Garut Berbasis Android*. STT Garut, Vol. 10, No. 1:1-14.
- Zaki, Ali & SmitDev Community, 2007, *Cara Mudah Merakit PC*. Jakarta: Elex Media.
- Augmented Reality Indonesia, <http://augmentedrealityindonesia.com/> diakses 23 Maret 2017.