

DAFTAR PUSTAKA

- Aditama, Andri Prasetia. 2011. *Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Jogja Resto dan Galeri Restoran Dan Galeri Seni Lukis di Yogyakarta.* (online, articles) <http://e-journal.uajy.ac.id/1600/3/2TAI1640.pdf> (di akses 4 Juni 2017).
- Ali, Lukman .1995 : 1044. Mendefinisikan tentang *Penerapan.* (online, articles) <http://eprints.uny.ac.id/9331/3/bab%202-08208241006.pdf> (di akses 4 Juni 2016).
- A.S Rosa dan Salahuddin M. 2011. *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek).*Bandung: Modula.
- Asropudin. 2013:6. Mendefinisikan tentang *Aplikasi.* (online, articles) <http://eprints.polsri.ac.id/1082/3/BAB%20II%20.pdf> (di akses 1 November 2016).
- Nugroho, Adi. 2007. *Analisa dan Perancangan Sistem Informasi dengan metologi Berorientasi Objek.* Bandung : Penerbit Informatika.
- Asti Nurhayati, dll. 2010. *Analisis Pengujian Perangkat Lunak Augmented Reality.* (online, articles) https://mafiadoc.com/analisis-pengujian-perangkat-lunak-augmented-reality-digilib-its_59d82f561723ddbc745db277.html (diakses 1 November 2017)
- Azuma, Ronald. 1997. *A Survey Of Augmented Reality.* Journal (Online, articles) <http://www.cs.unc.edu/~azuma/ARpresence.pdf> (diakses 4 Agustus 2017).
- Badudu & Zain. 1996:1487. Mendefinisikan tentang *Penerapan* (online, articles) <http://eprints.uny.ac.id/9331/3/bab%202-08208241006.pdf> (di akses 4 juli 2017).
- Baskara Arya Pranata dan Pramoejdi Andre Kurniawan. 2015. *Mudah Membuat Game dan Potensi Finansialnya dengan Unity 3D.* Jakarta : Elex Media Komputindo.
- Borko Furht, dll. 2011. *Handbook of Augmented Reality.* Blender Basics Classroom Tutorial Book 4th Edition. PDF Jurnal.
- Febrian, Jack. 2007. Mendefinisikan tentang *Aplikasi* (online, articles) http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/583/jbptunikompp-gdl-amaliasiti-29111-9-unikom_a-2.pdf (di akses 13 Agustus 2017).
- Hendrayudi (2009).Mendefinisikan tentang *Aplikasi* (online, articles) <http://180.242.93.57/~digilib/files/disk1/5/jbptsttippp--wendystia-213-2-babii.pdf> (di akses 13 Agustus 2017).

- Hendratman, Hendi. 2015. *The Magic Of Blender 3D Modelling*. Bandung: Informaika.
- Krevelen dan R. Poelman. 2010. *A Survey Of Augmented Reality Technologies, Applications, and Limitations*. The International Journal Of Virtual Reality 9(2), 1-20.
- Kurniawan, Ibnu. 2016. *Implementasi Virtualisasi Menggunakan Xen Hypervisor*. *Jurnal Manajemen Informatika*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Lazuardy, Senja 2012, *Augmented Reality : Masa Depan Interaktivitas* (*online, articles*) <http://tekno.kompas.com/read/2012/04/09/12354384/augmented.reality.masa.depan.interaktivitas> (di akses 11 November 2017)
- Marsum. 2005. *Restoran dan Segala Permasalahannya (online, articles)* <http://e-journal.uajy.ac.id/1271/3/2MM01568.pdf> (di akses november 2016).
- Miarso. 2007. Mendefinisikan tentang *Teknologi*. (*online, articles*) <http://dosenit.com/kuliah-it/teknologi-informasi/pengertian-teknologi-menurut-para-ahli> (di akses 1 november 2017).
- Milgram, Paul, dll. 1994 *Augmented Reality: A class of displays on the reality-virtuality continuum*. Japan: ATR Communication Systems Research Laboratories.
- Nazarudin. 2011. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika.
- Nugraha, Setya Iwan. 2014. *Pemanfaatan Augmented Reality untuk Pembelajaran Pengenalan Alat Musik Piano*. Jakarta.
- Nugroho, Eko. 2008. *Sistem Informasi Manajemen, Konsep Aplikasi dan Perembangan*. Yogyakarta: Andi.
- Roedavan, Rickman. 2016. *Unity Tutorial Game Engine – Edisi Revisi*. Bandung :Informatika.
- Rizki, Yose. 2012. *Markerless Augmented Relity Pada Perangkat Android. (Online, articles)* <http://digilib.its.ac.id/public/ITS-paper-22079-2207100102-Presentation.pdf> (diakses 23 Juli 2017).
- Setiawan, Chandra A. 2014. *Rancang Bangun Multimedia Interaktif Berbasis Augmented Reality Dengan Menggunakan Metode Algoritma Pencarian*. Bandung: UPI.

Sholiq, 2010, *Analisis dan Perancangan Berorientasi Objek*. Bandung: Muria Indah.

Sufehmi, Harry.2009. *Pengenalan Virtualisasi*. (*online, articles*)
<http://harry.sufehmi.com/wp-content/uploads/2009/06/pengenalan-virtualisasi.pdf> (di akses 3 September 2017).

Winarno, Edy. 2012:5 Mendefinisikan tentang *Android* (*online, articles*)
<http://ejournal.unesa.ac.id/article/20374/12/article.pdf> (di akses 1 September 2017).

Developer Vuforia, *Getting Started* (*Online, articles*)
<https://developer.vuforia.com/resources/dev-guide/gettingstarted> (diakses 4 Agustus 2016).

Unity. 2014, *Unity Tutorial* (*online, articles*)
<http://unity3d.com/learn/tutorials/modules> (diakses 12 November 2017).