

DAFTAR PUSTAKA

- Android Developers. 2019. *Distribution Dashboard*.
<https://developer.android.com/about/dashboards>. 27 April 2020 (21.21).
- Denis, Alan., Wixon, Barbara Haley., Tagarden, David. 2012. *System Analysis and Design with UML Version 2.0: An Object-Oriented Approach Second Edition*. Wiley.
- Faiztyan, I.F. 2015. Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Visualisasi 3D Interaktiv Masjid Agung Jawa Tengah menggunakan Unity3D. JTSISKOM Universitas Diponegoro.
<https://media.neliti.com/media/publications/143018-ID-perancangan-dan-pembuatan-aplikasi-visua.pdf>, 20 Maret 2020 (18.35).
- Filus, Teo. 2017. Pengenalan Bahasa Pemrograman C#. CodePolitan. <https://www.codepolitan.com/pengenalan-bahasa-pemrograman-c-587effa1cb95b>. 20 April 2020 (19.34).
- Haryani, Prita. 2017. *Augmented Reality (AR) Sebagai Teknologi Interaktif dalam Pengenalan Benda Cagar Budaya Kepada Masyarakat*. Jurnal SIMETRIS. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/rekursif/article/download/307/266>. 25 Februari 2020 (21.59).
- Jogiyanto, H. M. 2010. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*, Edisi IV. Andi Offset. Yogyakarta.
- Lopes, J, B. 2019. Pemanfaatan Teknologi Agmented Reality Dalam Visualisasi 3D Sekolah Tinggi Teknologi Adisutjipto Berbasis Android. <http://journal.uty.ac.id/index.php/IJETS/article/view/49>. 16 Juni 2020 (04.33).
- Lenurra, Ferry dan Dian Pratiwi. 2017. Penerapan teknologi *Augmented Reality* Sebagai Media Promosi Apartemen Dengan Metode *Markerless*. Seminar Nasional Cendekiawan Universitas Trisakti.
- Maramis, M.I. 2016. *Augmented Reality* pada Aplikasi Android Untuk Memperlihatkan Pesawat Fatek. E-Journal Teknik Elektro dan Komputer UNSRAT Manado.
<https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/elekdankom/article/view/11542>. 20 Maret 2020 (20.29).

- Mahastama, A. W. 2016. Pemanfaatan Computer Vision: *Augmented Reality*. http://lecturer.ukdw.ac.id/~mahas/dossier/comvis_08.pdf. 26 November 2020 (11.15).
- Persiani, F. 2011. *Augmented Reality* untuk Pelatihan Pemeliharaan Pesawat dan Dukungan Operasi. https://www.researchgate.net/profile/Massimiliano_Fantini/publication/224207954_Augmented_Reality_for_Aircraft_Maintenance_Training_and_Operations_Support/links/5a817bcf458515ce6140ad59/Augmented-Reality-for-Aircraft-Maintenance-Training-and-Operations-Support.pdf. 20 April 2020 (10.15).
- Pamupti, Elliyani. 2016. Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Matematika pada Tema wirausaha Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. Skripsi Teknik Informatika Sekolah Tinggi Teknologi Telematika Telkom Purwokerto. <http://liyan.blog.st3telkom.ac.id/wp-content/uploads/sites/76/2016/12/PROPOSAL-TUGAS-AKHIR-REVISI.docx>. 26 April 2020 (12.18).
- Rahman, Abdur. 2014. Rancang Bangun Aplikasi Informasi Universitas Bengkulu Sebagai Panduan Pengenalan Kampus Menggunakan Metode *Markerless Augmented Reality* Berbasis Android. *Jurnal Rekursif* 2(2) 2303-0755. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/rekursif/article/download/307/266>. 10 April 2020 (21.14).
- Rumajar, R. 2015. Perancangan Brosur Interaktif Berbasis *Augmented Reality*. *E-journal Teknik Elektro dan Komputer*, UNSRAT Manado. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/elekdankom/article/view/9991/9576>. 10 April 2020 (19.25).
- Santoso, L. W. 2013. Pelatihan Microsoft Visio Profesional 2010. PUSAT KOMPUTER UNIVERSITAS KRISTEN PETRA. <http://puskom.petra.ac.id/assets/Uploads/file-pdf/Visio2010.pdf>. 26 April 2020 (20.23).
- Unity. 2018. Vuforia. <https://docs.unity3d.com/Manual/vuforia-sdk-overview.html>. 24 April 2020 (17.24).
- Vuforia. 2019. <https://developer.vuforia.com/>. 24 April 2020 (19.12).
- Wahyudin. 2015. Visualisasi Masjid Agung Rangkas bitung Berbasis 3D dengan Menggunakan Google Sketchup & After Effect. *Jurnal PROSISKO Serang*. <http://ejournal.lppmunsera.org/index.php/PROSISKO/article/download/110/168>. 25 April 2020 (20.30).