

DAFTAR PUSTAKA

- Android Developers. 2019. *Distribution Dashboard*.
<https://developer.android.com/about/dashboards>. 27 Maret 2019 (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.
- Edward, John. 2015. *Augmented Reality Visualisasi Lingkungan Kampus Politeknik Negeri Batam Menggunakan Metode Single Marker*. *Skripsi Informatika Politeknik Negeri Batam*.
<https://repository.polibatam.ac.id/uploads/215207-20170803040838.pdf>.
26 Maret 2019 (10.15).
- Filus, Teo. 2017. *Pengenalan Bahasa Pemrograman C#*. CodePolitan.
<https://www.codepolitan.com/pengenalan-bahasa-pemrograman-c-587effa1cb95b>. 26 Maret 2019 (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 2019 (21.59).
- Jogiyanto, H. M. 2010. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*, Edisi IV. Andi Offset. Yogyakarta.
- Lenurra, Ferry dan Dian Pratiwi. 2017. *Penerapan teknologi Augmented Reality Sebagai Media Promosi Apartemen Dengan Metode Markerless*. *Seminar Nasional Cendekiawan Universitas Trisakti*.
<https://www.trijurnal.lemlit.trisakti.ac.id/semnas/article/view/2167/1849>.
27 Maret 2019 (19.40).
- Mahastama, A. W. 2016. *Pemanfaatan Computer Vision: Augmented Reality*.
http://lecturer.ukdw.ac.id/~mahas/dossier/comvis_08.pdf. 26 November 2018 (11.15).
- Maramis, M.I. 2016. *Augmented Reality pada Aplikasi Android Untuk Memperlihatkan Gedung Fatek*. *E-Journal Teknik Elektro dan Komputer UNSRAT Manado*.
<https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/elekdankom/article/view/11542>.
20 Maret 2019 (20.29).

- Prabowo, A.Z. 2015. Perancangan dan Implementasi Augmented Reality sebagai Media Promosi Penjualan Rumah. JTSISKOM Universitas Diponegoro. <https://jtsiskom.undip.ac.id/index.php/jtsiskom/article/view/11989/11643>. 20 Maret 2019 (18.35).
- 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 November 2018 (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 Maret 2019 (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>. 28 Maret 2019 (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 Maret 2019 (20.23).
- Unity. 2018. Vuforia. <https://docs.unity3d.com/Manual/vuforia-sdk-overview.html>. 24 Maret 2019 (17.24).
- Vuforia. 2019. <https://developer.vuforia.com/>. 24 Maret 2019 (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 November 2018 (20.30).
- Yesputra, Roll. 2017. Belajar Visual Basic .NET Dengan Visual Studio 2010. Royal Asahan Press. Kisaran. https://www.researchgate.net/publication/321824157_Belajar_Visual_Basic_Net_dengan_Visual_Studio_2010. 26 Maret 2019 (19.54).