

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Kadir. (2003). Pengenalan Sistem Informasi. Yogyakarta: Andi Offset.
- adara,
- Al-Bahra Bin Ladjamudin, 2005, Analisis dan Desain Sistem Informasi, Graha Ilmu, Yogyakarta
- Al-Bahra bin Ladjamuddin. B., dan Muliawan Gani. 2010. Pengantar Teknologi Informasi. STMIK Masa Depan: Tangerang.
- Al-Bahra bin Ladjamuddin. B., Henderi., dan Sismihadi. 2011. Metode Perancangan Program. STMIK Dharma Wacana Metro: Lampung.
- Andi. 2013. Adobe Flash CS6 Untuk Membuat Iklan Layanan Masyarakat. Wahana Komputer. Semarang.
- Connolly, Thomas and Begg, Carolyn. (2010). Database Systems A Practical Approach to Design, Implementation, and Management Fifth Edition. Boston: Pearson Education
- Dhika Prihantono. 2013. Aplikasi 3D Interaktif Tata Surya Berbasis Teknologi Augmented Reality. Buku AR Online. Solo.
- Dhika Prihantono. 2013. Membuat Aplikasi Game 3D Interaktif Augmented Reality. Buku AR Online. Solo.
- Drs. Sumadi Suryabrata, B.A., M.A., Ed.s., Ph.D. 2006. Metodologi Penelitian. Rajawali Pers. Jakarta.
- Febriyan M. Fajar, ST. 2014. Mobile Interactive Augmented Reality. Buku AR Online. Bandung.
- Jogiyanto, H.M., 2005, Analisa dan Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktik Aplikasi Bisnis, ANDI, Yogyakarta
- J. W. Satzinger, R. B. Jackson and S. D. Burd, Systems Analysis and Design in a Changing World, Sixth ed., 2011.

- Laudon, Kenneth C., and Laudon, Jane P. (2006). Management information systems (10th ed.). New Jersey: Upper Saddle River.
- Mario Fernando. 2014. Membuat Aplikasi Android Augmented Reality Menggunakan Vuforia SDK dan Unity. Buku AR Online. Solo.
- Nikodemus WK. 2014. Tip dan Trik Adobe Photoshop CS6. Wahana Komputer. Semarang.
- O'Brien & Marakas. (2013). Management Information Systems. Sixteenth Edition. New York: McGraw-Hill/Irwin.
- Pelsri Ramadar N. S. 2014. Flar Toolkit Flash Augmented Reality With Action Script. Buku AR Online. Solo.
- Prof. Dr. Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta. Bandung.
- Robert Kristaung. 2011. Metodologi Penelitian Sistem Informasi dan Manajemn Informatika. Mitra Wacana Media. Jakarta.
- Rosa A. S., dan M. Salahuddin. 2015. Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek. Informatika. Bandung.
- Yuan Yudistira. 2011. Membuat Aplikasi Iphone, Android, dan Blackberry Itu Gampang. Media Kita. Jakarta.
- Aggarwal, Vineet. 12 Juni 2014. *How to Create an Augmented Reality App*. Ditemu kenali 19 Maret 2022, dari <http://www.3pillarglobal.com>.
- Ahmad, Saifuddin Azhar. September 2015. Step by Step Membuat Simple Augmented Reality Berbasis Android Menggunakan Unity 5.1.1 dan Vuforia 5.0.5. Ditemu kenali 22 Maret 2022, dari <http://duniadigit.blogspot.co.id/2015/09/step-by-step-membuat-simple-augmented.html>.
- Andorid SDK, September 2016. Ditemu kenali 21 Maret 2022, dari <http://www.informasi-internet.com/2016/09/android-sdk.html>

- Ariansyah, Nurhdi, 2013. Pengertian Augmented reality. Ditemu kenali 19 Maret 2022, dari <https://www.academia.edu/8325678/Pengertian-Augmented-Reality>.
- Azuma, Ronald T. (August 1997). "A Survey of Augmented Reality". *In Presence: Teleoperators and Virtual Environments* 6, 4: 355-385. Ditemu kenali 19 Maret 2022, dari <http://www.cs.unc.edu/~azuma/ARpresence.pdf>.
- Danil. 6 Maret 2017. Sejarah Teknologi Virtual Reality (VR) dan Augmented Reality (AR). Ditemu kenali 20 Maret 2022, dari <http://initu.id/sejarah-teknologi-virtual-reality-vr-dan-augmented-reality-ar/>.
- Esther, Yudi. 3 Juli 2012. Kisah Di balik *Blender*, Aplikasi Pembuat Animasi 3D Gratis. Ditemu Kenali 20 Maret 2022, dari <http://www.dee-nesia.com>.
- Haidi, Basara. 2013. Pengertian Android SDK (Software Development Kit). Ditemu kenali 22 Maret 2022, dari <https://haidibarasa.wordpress.com/2013/07/06/pengertian-android-sdk-software-development-kit/>.
- Indrawaty, Youllia dkk, 2014. *Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Anatomi Manusia Menggunakan Metode Augmented Reality (AR)*, S(1) Teknik Informatika. Jurnal Informatika. Institut Teknologi Nasional Bandung. Ditemu kenali 20 Maret 2022, dari <http://lib.itenas.ac.id/kti/wp-content/uploads/2013/10/Jurnal-No.2-vol.4-4.pdf>.
- Rizki, Yoze. 2012. *Markerless Augmented Reality Pada Perangkat Android*, S(1) Teknologi Industri. Jurnal Teknik Elektro. Institut Teknologi Sepuluh November Surabaya. Ditemu kenali 21 Maret 2022, dari <http://digilib.its.ac.id/public/ITS-paper-22079-2207100102-Paper.pdf>.
- Saida, Fajar. 2014. Tutorial Membuat Aplikasi AR di Android Menggunakan Unity dan Vuforia SDK. Ditemu kenali 21 Maret 2022, dari <http://newbiegameku.blogspot.co.id/2014/03/tutorial-membuat-aplikasi-ar-di-android.html>.
- Sejarah Teknologi Augmented Reality. Ditemu kenali 19 Maret 2022, dari <http://www.stikombinaniaga.ac.id/index.php?id=12>.
- Turi, Jon. 22 Juni 2014. *Gadget Rewind 2008: T-Mobile G1 (HTC Dream)*. Ditemu kenali 21 Maret 2022, dari <http://www.engadget.com>.