

## DAFTAR PUSTAKA

Aditya. 2015. *“Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality Pada Objek Mobil Honda Untuk Media Promosi di Showroom Honda Istana Jember”*. Jember: Universitas Muhammadiyah Jember

Alfi, Meyti, dan Sandi. 2016. *“Analisis dan Implementasi Metode Marker Based Tracking Pada Augmented Reality Pembelajaran Buah-Buahan”*. Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika

Azuma. 1997. *“A Survey of Augmented Reality”*. Presence: Teleoperators and Virtual Environments

Imam. 2008. *“Proses Pemodelan Software Dengan Metode Waterfall dan Extreme Programming: Studio Perbandingan”*. Jogjakarta: Universitas Gadjah Mada

Kristianto. 2004. *“Rekayasa Perangkat Lunak (Konsep Dasar)”*. Yogyakarta: Gava Media

Milgram dan Kishino. 1994. *“Augmented Reality: A class of displays on the reality-virtuality continuum”*. Kyoto: ATR Communication Systems Research Laboratories

M. Fernando. 2013. *“Membuat Aplikasi Android Augmented Reality Menggunakan Vuforia SDK dan Unity”*. Manado: Buku AR Online

Nazrudin. 2011. *“Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika

Pungky dan Endah. 2015. "*Aplikasi Augmented Reality Game Edukasi Untuk Pengenalan Organ Tubuh Manusia*". Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta

Rizki. 2014. "*Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning (m-learning) Berbasis Android Untuk Siswa Kelas XI SMA/MA*". Yogyakarta: Universitas Sunan Kalijaga

Romi. 2003. "*Pengantar Unified Modeling Language (UML)*".

Sholiq. 2006. "*Pemodelan Sistem Informasi Berorientasi Objek dengan UML*". Yogyakarta: Graha Ilmu

Slamet. 2012. "*Penerapan Augmented Reality Sebagai Penampil Informasi Hasil Pengenalan Wajah Pada Perangkat Android*". Depok: Universitas Indonesia