

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. W. Rizky, "Strategi Komunikasi Pemasaran (Studi Pada Event Tupperware Home Party Dalam Menjaga Loyalitas Konsumen PT. Riau Cahaya Utamai di Kota Pekanbaru)," vol. 4, 2017.
- [2] M. Akçayır and . G. Akçayır, "Advantages and challenges associated with augmented reality for education: A systematic review of the literature," *EDUREV*, vol. 206, 2016.
- [3] Nugroho Atmoko and B. A. Pramono, "Aplikasi Mobile Augmented Reality Bebas Vuforia dan Unity Pada Pengenalan Objek 3D Dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang," *JURNAL TRANSFORMATIKA*, vol. 14, 2017.
- [4] N. Aini and S. Aisa, "Aplikasi Brosur Penjualan Rumah Menggunakan Augmented Reality dan Virtual Reality Berbasis Android Pada CV. Aden," *SENSITEK*, 2018.
- [5] M. Chu, J. Matthews and P. E. Love, "Integrating mobile Building Information Modeling and Augmented Reality systems: An Experimental study.," *Automation in Construction*, vol. 85, pp. 305-316, 2018.
- [6] L. Hermawa and M. Hariadi, "pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Informasi Kampus Menggunakan Brosur," 2015.
- [7] F. Ardiansyah, "Pembangunan Aplikasi Augmented Reality Sebagai Media Informasi Desain Furniture Di Perusahaan Nook Living Jakarta," *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika(KOMPUTA)*, pp. 1-5, 2016.
- [8] A. Kurniawan, A. H. Destiarmand and I. R. Mutiaz, "Pemanfaatan Augmented Reality Pada Katalog Produk Kecantikan "Wardah"," vol. 8 No.1, 2018.
- [9] E. Todeschini, "Augmented Reality Virtual Product For Display," 2016.

- [10] A. H. Sutopo, *Analisis Dan Desain Berorientasi Objek*, Yogyakarta: J & J Learning, 2002.
- [11] Anisyah, "Analisa dan Desain Sistem Informasi," Yogyakarta, Andi Offset, 2000, p. 30.
- [12] Jogianto, "Analisa dan Desain Sistem Informasi," Yogyakarta, Andi Offset, 2005, p. 12.
- [13] J. Buyens, *Web Database Development*, Jakarta: Elex Media Komputindo, 2001.
- [14] A. D. Kasman, *Trik Mudah Menguasai OOP dengan PHP*, Yogyakarta: LOKOMEDIA, 2013.
- [15] A. Nugroho, *Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek dengan Metode USDP (Unified Software Development Process)*, Yogyakarta: Andi, 2010.
- [16] R. S. Wahono and S. Dharwiyanti, "Analisis & Perancangan UML (Unified Modelling Language) Generated VB.6," *Graha Ilmu*, 2013, pp. 30-45.
- [17] S. Mauluddin, I. Ikbal and A. Nursikuwagus, "Optimasi Aplikasi Penjadwalan Kuliah Menggunakan Algoritma Genetik," *JURNAL RESTI (Rekayasa Sistem dan Teknologi Informasi)*, vol. 2, no. 3, pp. 792-799, 2018.
- [18] P. Inc., "Vuforia Developer Library," [Online]. Available: <https://library.vuforia.com/articles/Training/User-Defined-Target-Guide>. [Accessed 9 19 2019].
- [19] Y. Rizki, "Markerless Augmented Reality pada Perangkat Android," *Proceeding Seminar Tugas Akhir Jurusan Teknik Elektro FTI – ITS Surabaya*, pp. 1-6, 2012.
- [20] R. Roedevan, *Unity Tutorial Game Engine*, Yogyakarta: Informatika, 2016.
- [21] H. Hendrataman, *The Magic of Blender*, Yogyakarta: Informatika, 2015.
- [22] Balsamiq Studio, "Balsamiq Mockup," 2008. [Online]. Available: <https://balsamiq.com/wireframes/desktop/docs/overview>.
- [23] UMLet Studio, "Free UML Tool for Fast UML Diagrams," [Online]. Available: <https://www.umlet.com/>.

- [24] M. Nasrullah, M. N. Malik and Muliadi, "Pengembangan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Edukasi Masyarakat Terhadap Gizi Buruk," 2017.
- [25] A. W. Saputra, A. Susano and P. Astuti, "Rancang Bangun Aplikasi Edukasi Hardware Komputer Berbasis Teknologi Augmented Reality Menggunakan Android," *Faktor Exacta*, vol. 11, pp. 310-320, 2018.
- [26] N. K. Sutiari, I. M. S. Raharja and I. K. G. D. Putra, "Aplikasi Pengenalan Rumah Adat Indonesia Berbasis Augmented Reality," *MERPATI*, vol. 6, pp. 108-118, 2018.
- [27] A. D. Hidayat and I. Afrianto, "Sistem Kriptografi Citra Digital Pada Jaringan Intranet Menggunakan Metode Kombinasi Chaos Map dan Teknik Selektif," *Ultimatics : Jurnal Teknik Informatika*, vol. 9, no. 1, pp. 59-66, 2017.