

DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. M. Kusmayana Rahman, “Pembangunan Aplikasi Augmented Reality Untuk Mensimulasikan Desain Interiorfurniture Set Di CV. BOXES SYSTEM,” p. 109, 2017.
- [2] L. J. Meleong, *Metodelogi Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2006.
- [3] A. Setiyadi dan T. Harihayati, “Penerapan SQLITE Pada Aplikasi Pengaturan Waktu Ujian Dan Presentasi,” *Majalah Ilmiah UNIKOM*, vol. 13, 2015.
- [4] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2012.
- [5] B. Khosnevis, *Descrate System Simulation*, New York: McGraww Hil, 1994.
- [6] Heizer dan R. , *Manajemen Operasi*, Jakarta: Salemba Empat, 2014.
- [7] F. Tjiptono, *Strategi Pemasaran*, Yogyakarta: Andi, 2002.
- [8] Anisyah, *Analisa dan Desain Sistem Informasi*, Yogyakarta: Andi, 2000.
- [9] H. Jogiyanto, *Pengertian Aplikasi dan perkembangannya*, Yogyakarta: Andi Ofset, 2001.
- [10] J. Buyens, *WebDatabase Development*, Jakarta: Elex Media Komputindo, 2001.
- [11] A. D. Kasman, *Kolaborasi Dahsyat Android dengan PHP & MYSQL*, Yogyakarta: LokoMedia, 2013.
- [12] G. Kipper, *Augmented Reality: An Emerging Technologies Guide to AR*, Waltham, USA: Elsevier.Inc. , 2013.
- [13] I. W. A. Indrawan, I. P. A. Bayupati dan D. P. S. Putri , “Markerless Augmented Reality Utilizing Gyroscope to Demonstrate the Position of Dewata Nawa Sanga,” *Paper–Markerless Augmented Reality Utilizing Gyroscope to Demonstrate the Position of Dewata Nawa...* , vol. 12, p. 1, 2018.

- [14] R. T. M. A. Muntahanah, "Penerapan teknologi augmented reality pada katalog rumah berbasis android(Studi kasus PT. JASHANDO HAN SAPUTRA)," *Jurnal Pseudocode*, vol. IV, p. 1, 2017.
- [15] R. G. Meyti Eka Apriyani, "Augmented Reality sebagai Alat Pengenalan Hewan Purbakala dengan Animasi 3D menggunakan metode Single Marker," *Jurnal Infotel*, vol. 7, p. 1, 2015.
- [16] S. N. Ilmawan Mustaqim, "Pengembangan media pembelajaran berbasis Augmented Reality," 2017.
- [17] G. G. Maulana, "Penerapan Augmented Reality Untuk Pemasaran Produk Menggunakan Software Unity 3D dan Vuforia," *Jurnal Teknik Mesin (JTM)*, vol. 06, 2017.
- [18] C. B. Febi Zulham Adami, "Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran Sistem Pencernaan Berbasis Android," vol. 2, 2016.