

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Rifa'i, T. Listroyini and A. Latubessy, "Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Aplikasi Katalog Rumah Berbasis Android," *Teknik Informatika*, vol. 4, no. 1, pp. 81-83, 2014.
- [2] R. Azuma, "A Survey of Augmented Reality. Presence: Teleoperators and Virtual Environments," *Haughes Research Laboratories*, vol. 6, no. 4, pp. 1-35, 1997.
- [3] U. E. N. Rochma and A. Rakhmadi, "Penggunaan Augmented Reality Untuk Mensimulasikan Dekorasi Ruang Secara Real Time," vol. 15, no. 4, pp. 312-314, 2016.
- [4] U. M. Wiji Wahyudi, H. Wibawanto and W. Hardayanto, "Pengembangan Media Edukatif Berbasis Augmented Reality untuk Desain Interior dan Eksterior," *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, vol. 6, no. 2, pp. 99-104, 2017.
- [5] I. Huda and Y. Fuadi, "Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Aplikasi Media Pembelajaran Mikrokontroler Berbasis Android Dengan Platform ARCore," *Jurnal Informatika Komputer, Bisnis dan Manajemen*, vol. 17, no. 1, pp. 57-65, 2019.
- [6] K. Rahman, *Pembangunan Aplikasi Augmented Reality Untuk Mensimulasikan Desain Interior Furniture Set Di CV. Boxes System, UNIKOM*, 2019.
- [7] V. T. Phan and Y. S. Choo, "Interior Design in Augmented Reality Environment," *International Journal of Computer Applications*, vol. 5, no. 5, pp. 16-21, 2010.
- [8] A. H. Sutopo, *Multimedia Interaktid Dengan Flash*, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2003.

- [9] J. Analisis Design, Sistem Informasi : Pendekatan terstruktur teori dan praktik aplikasi bisnis, Yogyakarta: Andi, 2005.
- [10] Android Inc, *Android Developer*, <https://developer.android.com>, 2019.
- [11] A. Anggara, *Pembangunan Aplikasi Augmented Reality Sebagai Media Promosi Desain Lemari Kaca & Aluminium Di Toko Sinar Arafat*, <http://elib.unikom.ac.id>, 29 Agustus 2019.
- [12] M. Raharjo, Geometri Ruang, Yogyakarta: Widya Swara Madya P4TK Matematika, 2009.
- [13] S. Zaerani, M. and S. , "Pengaruh Penguasaan Konsep Teorema Pythagoras Terhadap Kemampuan Menyelesaikan Soal-Soal Bangun Ruang Sisi Datar Pada Siswa Kelas VIII MTS Negeri Balang-Balang," *Jurnal Matematika dan Pembelajaran*, vol. 5, no. 2, pp. 279-286, 2017.
- [14] W. Fitriyani and Sugiman , "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Teorema Pythagoras Dengan Pendekatan Ideal Berbantuan Geogebra," *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, vol. 1, no. 2, pp. 268-273, 2014.
- [15] A. Dharma, Trik Mudah Menguasai OOP dengan PHP, Yogyakarta: LOKOMEDIA, 2013.
- [16] R. Miles and K. Hamilton, Learning UML 2.0, California: O'Reilly Media, 2006.
- [17] A. Rouf, "Pengujian Perangkat Lunak Dengan Menggunakan Metode White Box Dan Black Box," *Sistem Informasi*, vol. 1, no. 1, pp. 1-7, 2012.
- [18] Android Studio, *Android Studio Overview*, <http://www.androiddocs.com/tools/studio/index.html>, 30 Agustus 2019.
- [19] Google LLC, *ARCore*, <https://developers.google.com/ar/reference/>, 15 September 2019.
- [20] Google LLC, *Firebase Documentation*, <https://firebase.google.com/>, 28 September 2019.
- [21] blender.org, *blender, made by you*, <https://www.blender.org/>, 14 Oktober 2019.

- [22] Android Inc, *Android Studio and SDK Tool*, <https://developer.android.com/guide/platform/index.html>, 20 Oktober 2019.
- [23] R. S. A and M. Shalahuddin, *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*, Informatika, 2018.
- [24] R. Bariansyah, B. Paloloang and B. Amri, "Profil Kemampuan Siswa Menentukan Jarak Dua Bidang Diruang Dimensi Tiga Berdasarkan Tingkat Kemampuan Menyelesaikan Try Out Ujian Nasional Matematika Di SMA Al-Azhar Palu," *Jurnal Pendidikan Matematika*, vol. 5, no. 1, pp. 40-50, 2016.
- [25] Y.-g. Kim and W.-J. Kim, "Implementation of Augmented Reality System for Smartphone Advertisements," *Department of Computer Science Suncheon National University Suncheon*, vol. 9, no. 2, pp. 385-392, 2015.
- [26] U. E. Nur Rochmah and A. Rakhmadi, "Penggunaan Augmented Reality Untuk Mensimulasikan Dekorasi Ruangan Secara Real Time," *Informatika*, vol. 15, no. 4, pp. 312-319, 2016.
- [27] Z. Zhang, *Augmented Reality with Phones for Way Finding*, Australian National University, 2019.
- [28] Y. Nurhadryani, S. K. Sianturi, I. Hermadi and H. Khotimah, "Pengujian Usability untuk Meningkatkan Antarmuka Aplikasi Mobile," *Jurnal Ilmu Komputer*, vol. 2, no. 2, pp. 83-93, 2013.