

DAFTAR PUSTAKA

- [1] J. Enterprise, Step by Step Ponsel Android, Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2010.
- [2] A. K. Pamoedji, Maryuni and R. Sanjaya, Mudah Membuat Game Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) dengan Unity 3D, Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2017.
- [3] I. Binanto, Multimedia Digital-Dasar Teori dan Pengembangannya, Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2010.
- [4] Madjid, Teknik Singkat Membuat Maket, Yogyakarta: Kanisius, 2003.
- [5] B. C. Mills, Merancang dengan Maket : Panduan Studio untuk dan Menggunakan Maket Perancangan Arsitektural, Jakarta: Erlangga, 2008.
- [6] Y. Rizki, M. Hariadi and Cristyowidiasmoro, "Markerless Augmented Reality Pada Perangkat Android," *Jurnal Teknik Elektro*, 2012.
- [7] M. Ichwan, M. G. Husada and M. I. Ar Rasyid, "Pembangunan Prototipe Sistem Pengendalian Peralatan," *Informatika*, vol. 4, no. 1, pp. 13 - 25, 2013.
- [8] A. Awen, "Mengkomunikasikan Gambar Denah, Potongan, Tampak, Dan Detail Bangunan," [Online]. Available: https://www.academia.edu/12106525/Mengkomunikasikan_Gambar_Denah_Potongan_Tampak_Dan_Detail_Bangunan. [Accessed 29 Maret 2019].
- [9] M. D. Ferdiana, Dasar-Dasar Menggambar Bangunan, Yogyakarta: PT. Macananjaya Cemerlang, 2014.
- [10] M. Fowler, UML Distilled Edisi 3, Yogyakarta: Andi, 2005.
- [11] A. Nugroho, Analisis dan Perancangan Sistem Informasi dengan Metodologi Berorientasi Objek, Bandung: Informatika, 2005.
- [12] Munawar, Analisis Perancangan Sistem Berorientasi Objek dengan UML, Bandung: Informatika, 2018.

- [13] R. A. S and M. Salahudin, "Pemodelan dan UML," in *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*, Bandung, Informatika, 2018, pp. 133-171.
- [14] A. Zaki, E. Winarto, M.Eng and S. Community, *Animasi Karakter dengan Blender dan Unity*, Jakarta: Gramedia, 2016.
- [15] S. I. A. Setiawan, "Google SketchUp Perangkat Alternatif dalam Pemodelan 3D," *ULTIMATICS*, vol. 3, pp. 6-10, 2011.
- [16] T. EMS, *AutoCAD 2D dan 3D*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2015.
- [17] L. Hakim, *Bahasa Pemrograman (C# dan EMGUCV)*, Sleman: DEEPUBLISH, 2018.
- [18] M. S. Mustaqbal, R. F. Firdaus and H. Rahmadi , "Pengujian Aplikasi Menggunakan Black Box Testing Boundary Value Analysis," *Teknologi Informatika Terapan*, vol. 1, no. 3, pp. 31 - 36, 2015.
- [19] S. F. Chairul Haviana and M. I. M. Ibnu Subroto, "Sistem Informasi Angket Pengukuran Skala Kebutuhan Materi Pembelajaran Tambahan Sebagai Pendukung Pengambilan Keputusan Di Sekolah Menengah Atas Menggunakan Skala Likert," *Jurnal Transistor Elektro dan Informatika*, vol. 1, no. 2, pp. 1-12, 2016.