DAFTAR PUSTAKA

[1] Nazrudin, S. 2012, *Android Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android.* Bandung: Informatika Bandung.

[2] Sukamto, R. A., dan Shalahudin, M. 2014, *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek.* Bandung: Informatika Bandung.

[3] Sukamto, R. A., dan Shalahudin, M. 2011, *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur Dan Berorientasi Objek).* Bandung: Modula Bandung.

[4] Furht, B. (2011). *Handbook of Augmented Reality.* Florida: Department of Computer and Electrical Engineering and Computer Science. USA : University of Central.

[5] Likert, R. 1932, A Technique For The Measurement of Attitudes, *Archives of Psychology*. New York : Ph. D. Columbia University.

[6] Rentor, M.J. 2013, *Membuat Aplikasi Augmented Reality Menggunakan Vuforia SDK dan Unity.*

[7] Rumajar Raymond, Lumenta Arie, Sugiarso Brave A., 2015 *Perancangan Brosur Interaktif Berbasis Augmented Reality*, *e-jurnal* teknik elektro dan komputer. Manado: Universitas SAM Ratulangit

[8] Risnita, 2012. *Pengembangan Skala Model Likert*. Yogyakarta : Universitas Gajah Mada.

[9] Chronister, James., 2011, *Blender Basic Classroom Tutorial Book 4th Edition.*

[10] Djimantoro Isnaeni Michael, Suryawinata A Bonny, Wijaksono Sigit., 2013, *Pengkajian Aplikasi 3D Untuk Permodelan Bangunan Bersejarah, comTech*

[11] M Hasyim. 2008. *Buku Pintar Komputer*. Jakarta: Kriya Pustaka.

[12] Robert H. Blissmer 1985-1986, "*Computer Annual, An Introduction to Information Systems (2nd Edition)*", John Wiley & Sons.

[13] Edi, W.2011, *Membuat Sendiri Aplikasi Android Untuk Pemula*. Jakarta: Elexmedia Komputindo.

[14] Shalahudin. M, Rosa A.S., 2015, *Rekayasa Perangkat Lunak Tersetruktur dan Berorientasi Objek Bandung: informatika*, informatika.

[15] No name. 2016, diakses pada tanggal 8 April 2016 pada *world wide web* https://www.asus.com