DAFTAR PUSTAKA

[1] I. Khoirudin, “Wawancara Wisata Batu Kuda,” 2019. Wana Wisata Batu Kuda, Cibiru Wetan, Cileunyi, Bandung.

[2] A. H. Sutopo, “Multimedia Interaktif dengan Flash. Penerbit Graha Ilmu,” *Yogyakarta Graha Ilmu*, 2003.

[3] “Mengulas Sejarah Wanawisata Batu Kuda,” 2018. [Online]. Available: https://www.ayobandung.com/read/2018/10/26/39690/mengulas-sejarah-wanawisata-batu-kuda [Accessed 15 September 2019].

[4] F. Tjiptono, *Strategi pemasaran*. Andi, 2018.

[5] P. Kotler, *Marketing Management*, Millenium. North Jersey: Prentice Hall Inc, 2002.

[6] I. Binanto, *Multimedia digital-dasar teori dan pengembangannya*. Penerbit Andi, 2010.

[7] S. Lorena BR. Ginting and E. Sudryana Hidayat, “Penerapan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Gedung Baru Unikom Berbasis Android,” vol. 14, no. 2, pp. 283–95, 2016.

[8] N. H Safaat, *Pemrograman Aplikasi Berbasis Mobile*. Bandung: Informatika, 2018.

[9] F. A, “Aplikasi Mobile Pada Pengembangan Sistem Android.” [Online]. Available: http://e-journal.uajy.ac.id/3099/3/2TI04061.pdf [Accessed 15 September 2019].

[10] Google Inc, “Introduction of Android Studio.” 2019. [Online]. Available: https://developer.android.com/studio/intro [Accessed 15 September 2019]

[11] R. S. Pressman, “Software engineering: A Practitioner’s approach.” McGraw-Hill, 2010.

[12] L. Ian, *Pemrograman Databse dengan Java*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2013.

[13] Rayendente, “Accelerometer & Gyroscope.” 2015. [Online]. Available:

https://rayendente.wordpress.com/2015/05/18/accelerometer-gyroscope/ [Accessed 15 September 2019]

[14] A. S. Rosa, "Rekayasa perangkat lunak terstruktur dan berorientasi objek," 2016.

[15] P. P. Widodo, "Menggunakan Uml," *Bandung Inform.*, 2011.

[16] H. Retno, *Perancangan Pengujian Berorientasi Objek*. Yogyakarta: Andi, 2013.

[17] P. Z. Sari, H. Nugroho, A. Jatmiko, and A. Agung, "Aplikasi Game Action RPG RUGEN THE WIGOON MASTERPIECE Pada Platform Android Dengan Menggunakan Unity," *Skripsi Progr. S1 Tek. Inform. Univ. Bina Nusantara. Jakarta Barat*, 2013.

[18] I. G. P. Y. Sutanaya, I. K. R. Arthana, and I. M. A. Wirawan, "Pengembangan Virtual Reality Pengenalan Kendaraan Untuk Anak Usia Dini," *J. Nas. Pendidik. Tek. Inform.*, vol. 6, no. 1, pp. 88–95, 2017.