DAFTAR PUSTAKA

[1] S. Pressman Roger, Ph.D. 1999. *Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi (Terjemahan Buku I)*. Yogyakarta : Andi.

[2] PT. Putra Sarana Jaya Lestari. 2013. *Company Profile PT. Putra Sarana Jaya Lestari*. Bandung.

[3] Vaughan, Tay. 2004. *Multimedia : Making It Work, Edisi ke-6*. Tim Penerjemah ANDI, Tim Penerbit ANDI, Yogyakarta.

[4] Hofstetter, Fred T. 2001. *Multimedia Literacy. Third Edition*. McGraw-Hill International Edition, New York.

[5] Kotler, Philip & Gary Armstrong. 2004. *Dasar-dasar Pemasaran*. Jakarta: PT. Indek.

[6] Swastha, Basu. 2001. *Manajemen Penjualan***.** Yogyakarta: BPFE.

[7] Azuma, Ronald T. 1997. *A Survey of Augmented Reality*. Presence: Teleoperators and Virtual Environments.

[8] Koyama, Tomohiko. 2009. *Introduction to FLARToolKit*. Katamari Inc. CTO / Flash Developer.

[9] Walesa Danto, dkk. 2011. *Analisis Metode Occlusion Based pada Augmented Reality Studi Kasus : Interaksi dengan Objek Virtual Secara Real Time Menggunakan Gerakan Marker*. Institut Teknologi Telkom.

[10] Ahmad, Usman, 2005, *Pengolahan Citra Digital & Teknik Pemrogramannya*, Graha Ilmu, Yogyakarta.

[11] Sugiyono. 2007. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung. Penerbit: CV. Alfabeta.

[12] Fowler, Martin. 2005. *UML Distilled Edisi Ketiga (Panduan Singkat Tentang Bahasa Pemodelan Objek Standar)*. Yogyakarta : Andi.

[13] Hendratman, Hendi. 2008. *The Magic Of 3D Studio Max*. Bandung : Informatika.

[14] Priyanto Hidayatullah, dkk. 2011. *Membuat Mobile Game Edukatif dengan Flash*. Bandung : Informatika.