DAFTAR PUSTAKA

[1] Direktorat Tenaga Kependidikan Ditjen PMPTK. Pendekatan, Jenis, Dan Metode Penelitian Pendidikan. Jakarta. 2008.

[2] R. S. Pressman. Rekayasa Perangkat Lunak. Yogyakarta: Penerbit Andi. 2012.

[3] S. Siltanen. Theory and Applications of Marker-Based Augmented Reality. 2012.

[4] D. Irwanto. Perancangan Object Oriented Software Dengan UML. Jogjakarta: Penerbit Andi. 2006.

[5] D. Adidrana. Perancangan Kartu Nama Dengan Augmented Reality Sebagai Fortofolio Digital. e-Jurnal Teknik Elektro dan Komputer. pp. 2-7. 2013.

[6] Fathoni, Mochamad. Alat Musik Perkusi Augmented Reality Berbasis Android. 2012.

[7] "Stat Counter Global Stats".[Online]. Tersedia: gs.statcounter.com/# mobile_os-ID-monthly-200812-201307. [Diakses 9 Juni 2014]

[8] "Vuforia".[Online].Tersedia: https://developer.vuforia.com/resources/dev-guide/vuforia-ar-architecture. [Diakses 12 Juni 2014]

[9] "Vuforia".[Online].Tersedia: https://developer.vuforia.com/resources/dev-guide/getting-started. [Diakses 12 Juni 2014]

[10] Rentor, Mario Fernando. Rancang Bangun Perangkat Lunak Pengenalan Motif Batik Berbasis Augmented Reality. Universitas Atma Jaya. Yogyakarta 2013.

[11] Vuforia. [Online]. Tersedia : https://www.vuforia.com/platform. Diakses [14 Juni 2014]