DAFTAR PUSTAKA

[1] **Pressmann, Roger S.** *Software Engineering.* Yogyakarta : Andi, 2010.

[2] **Diana, Imas Aprilia.** *Sistem Komunikasi* . Bandung : Universitas Pendidikan Indonesia, 2012.

[3] **Sommerville, Ian.** *Software Engineering.* Eight Edition. s.l. : Addison Wesley, 2007.

[4] **komputer, Tim litbang wahana.** pengenalan dan dasar unity. [penyunt.] Seno. *Mudah membuat Game 3 Dimensi dengan Unity.* Yogyakarta : ANDI, wahana komputer, 2007, hal. 1-26.

[5] *Mobile Augmented Reality.* **kurniawan, Rinta kridalukman.** Mei 2014, Jurnal sistem Komputer, Vol. 4, hal. 17.

[6] *Augmented Reality*. **Magdalena, Lena, Kusnadi dan Kahfi, Muhammad.** Penerapan Teknologi Augmented Reality untuk Pengenalan Komponen Jaringan dan Cara Kerja TCP/IP basis android.

[7] *theory and aplication of marker-based Augmented Reality.* **S, Siltanen.** 2012.

[8] **D, Adiprana.** *Perancangan Kartu Nama Dengan Augmented Reality Sebagai Portofoli Digital e-Jurnal Teknik Elektor dan Komputer.* 2013.

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

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

[11] —. *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur Dan Berorientasi Objek).* Bandung : Modula Bandung, 2011.

[12] **B, Furht.** *Handbook Of Augmented Reality*. Florida : Department of Computer and Electrical Engineering and Computer Science, 2011.

[13] **Schach, Stephen R.** *Object-oriented and Classical Software Engineering.* s.l. : Mc Graw Hill, 2010.

[14] **Hendratman, Hendi.** *The Magic Of Blender 3D Modelling.* Bandung : Informatika Bandung, 2015.

[15] http://smkn2bandung.sch.id. *SMK Negeri 2 Kota Bandung.* [Online] http://smkn2bandung.sch.id.