DAFTAR PUSTAKA

[1] A.H. Sutopo, Multimedia Interaktif dengan Flash, Jakarta, Graha Ilmu ,2003.

[2] Drs. Agus Permana MP, Profil Pariwisata Kabupaten Majalengka, Majalengka, 2016.

[3] Hohl, Lukas dan Quack, ”Markerless 3D Augmented Reality”, Computer Vision ETH, 2003.

[4] Munir, Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan, Bandung, Alfabeta, CV, 2012

[5] Yudha C. Setiawan, Panduan Objct-Oriendted Programming (OOP), Yogyakarta, ANDI, 2004.

[6] Yudistira Ir. Bayu Adjie, Buku Latihan 3D Studio Max 9.0, PT Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia, Jakarta, 2007.

[7] Whisnu, GPS Pada Android, Jasakom, Jakarta, 2012.

[8] Rickman Roedavan, Unity Tutorial Game Engine, Informatika, Bandung, 2016.

[9] Kipper Gregory, Augmented Reality: An Emerging Technologies Guide to AR , Elsevier.Inc. Waltham, USA, 2013.

[10] N. Safaat, Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android, Bandung: Informatika, 2011.

[11] Rosa. A.S, M. Shalahuddin, Rekayasa Perangkat Lunak, Bandung, Informatika, 2015.

[12] D. Namiot, "GeoFence Services," injoit.org (International Journal of Open Information Technologies), 2014.

[13] Rickman Roedavan, Unity Tutorial Game Engine, Informatika, Bandung, 2016.

[14] Vanadi, V. Membangun AR dengan Vuforia, Andi Publisher, Bandung, 2012.

[15] S. K. .. a. A, "Analisis dan Pemodelan Proses Bisnis Prosedur Pelaksanaan Proyek Akhir Sebagai Alat Bantu Identifikasi Kebutuhan Sistem", *Infotel*, vol. VII, no. 2, pp. 143-151, 2015.

[16] M. Nazir, Metode Penelitian, Ghalia Indonesia, Bogor, 2014.

[17] P. D. Sugiyono, Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods), Alfabeta, Bandung, 2013.