

## DAFTAR PUSTAKA

- Bell, D. (2004). UML Basics: The class diagram. . IBM, 09.
- Creighton. (2010). *Unity 3D Game Development by Example*. Birmingham.
- Fernando, M. (2013). *Membuat Aplikasi Android Augmented Reality Menggunakan Vuforia SDK dan Unity*. Surakarta: AR Online.
- Ilmawan Mustaqim, S. M. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 36-48.
- Jogiyanto. (2005). *Analisis dan Desain System Informasi*. Yogyakarta: ANDI.
- Jogiyanto. (2005:796). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Jogjakarta: ANDI.
- Manuri, F. &. (2016). A Survey on Applications of Augmented Reality. *Advances in Computer Science: An International Journal*, 18-27.
- Meslilesi, M. I. (2017). Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Virus Dalam Mata Pelajaran Biologi Kelas X Sma (Studi Kasus : Sma Negeri 7 Pontianak). . *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi (JUSTIN)*, 16.
- Milgram, P. T. (1994). Augmented reality: A class of displays on the reality virtual continuum. *SPIE Telemanipulator and Telepresence Technologies*, Vol. 2351. 282-292.
- Nasrudin, S. (2012). *Pemrograman Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika.
- Putra, P. A. (2015). Augmented Reality Mobile Application of Balinese Hindu Temples : Dewata AR. *I. J. Computer Network and Information Security*, 59-66.
- R.A, S. &. (2013). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.
- Roly Segara, S. (2017). SISTEM PEMANTAUAN LOKASI ANAK MENGGUNAKAN METODE GEOFENCING PADA PLATFORM ANDROID. *TEKNOLOGI & MANAJEMEN INFORMATIKA*, 72-85.
- Salahudin. (2011). *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek)*. Bandung: Modula.
- Steven Pragestu, H. S. (2015). Implementasi Augmented Reality dengan Memanfaatkan GPS Based Tracking pada Sistem Pengenalan Gedung Universitas Tanjungpura . *Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika (JEPIN)* , 112-127.

- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta. .
- Swain, S. K. (2010). Test case generation based on use case and sequence diagram. *International Journal of Software Engineering*, 21-52.
- taufik, a. (2013). Implementasi augmented reality dengan memanfaatkan gps based tracking pada pembangunan aplikasi bandung tour guide berbasis platform android. *JBPTUNIKOMPP*.
- Triyono, P. H. (2017). AUGMENTED REALITY (AR) SEBAGAI TEKNOLOGI INTERAKTIF DALAM PENGENALAN BENDA CAGAR BUDAYA KEPADA MASYARAKAT. *Jurnal SIMETRIS*, 807-812.
- Yudiantika, A. R. (2014). *Evaluasi Metode Pelacakan Tanpa Marker Pada Metaio SDK Untuk Pengembangan Aplikasi Kuis Berbasis Augmented Reality di Museum*. Yogyakarta: Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia.
- Yulianto. (2012). *Pembuatan Game 3 Dimensi Lost InThe Jungle Dengan Menggunakan Unity 3D Game Engine*. Yogyakarta: Teknik Informatika.