

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, N. (2009). *Rekayasa perangkat lunak menggunakan UML & java*. Andi Offset.
- Creighton, R. (2010). *Unity 3D Game Development by Example BEginner's Guide*. Birmingham, Packt Publishing Ltd 32 Lincoln Road 32.
- Hanif, A. (2013). Pencarian tempat kos dengan teknologi augmented reality berbasis smartphone. *Universitas Islam Negeri Sunan Kkalijaga*, 1–41.
- Henderi. (2009). *Unified Modeling Language*.
- Hendri. (2009). *Unified Modeling Language*.
- Heriawati, P. P. W. (2011). *Menggunakan UML*.
- Indraprastha, A. (2009). The investigation on using unity3D game engine in urban design study. *JICT ITB*.
- Kusumaningrum, A. (2019). *jenis jenis museum di dunia dan penjelasannya*. Sejarah Lengkap. <https://sejarahlengkap.com/bangunan/jenis-jenis-museum>
- Pressman, R. s. (2012). *Metode Penelitian*. Jilid I Yogyakarta.
- Riadi, M. (2017). *Augmented Reality (AR)*. Kajian Pustaka. <https://www.kajianpustaka.com/2017/08/augmented-reality-ar.html>
- Ronald, A. (1997). A Survey of Augmented Reality. *Teleoperators and Virtual Environments*, 335–385.
- Widya. (2019). *Teknologi Augmented Reality*. Jagoan Hosting. <https://www.jagoanhosting.com/blog/teknologi-augmented-reality>
- Wirawan, P. A. (2011). *Kelebihan dan Sejarah Blender*. <Http://ilmukomputer.Org/2011/11/29/Kelebihan -Blender/>
<http://ilmukomputer.org/2011/11/29/kelebihan -blender/>
- Yulianto, N. (2012). Pembuatan Game 3 Dimensi Lost In The Jungle dengan menggunakan Uniy 3D game engine. *Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer AMIKOM Yogyakarta*.

