

DAFTAR PUSTAKA

- Azuma, Ronald T. 1997. "A Survey of Augmented Reality". Presence: Teleoperators and Virtual Environments 6 (4): 355–385.
- Bohang Kartini Fatimah,(2016). Evolusi OS Android. Diambil kembali dari <https://tekno.kompas.com/read/2016/10/17/19480037/evolusi.os.android.dari.versi.1.0.hingga.7.0.nougat?page=all>. Diakses pada tanggal (03 Desember 2018).
- Dewanto Febrian Murti, Herlambang Bambang Agus, Haryanta Aris Tri Jaka, (2016). "Desain Aplikasi *Augmented Reality* Berbasis Android Sebagai Media Promosi Universitas Pgrri Semarang".
- Hernita, P. 2012, "Pas Desain Interior 3D dengan Google SketchUp Pro 8 eds 1". AndiPublisher : Yogyakarta.
- Ikhsan, (2018). *Unified Modeling Language*. Diambil kembali dari <https://www.plimbi.com/news/170900/mengenal-uml>. Daikses pada tanggal (08 Agustus 2019).
- Illahi Rahmat, Abdillah Leon Andretti, Supratman Edi, (2017). "Sistem Informasi Promosi Kampus Bina Darma Menggunakan *Augmented Reality* Berbasis Android".
- Lazuardy Senja, (2012). *Augmented Reality*. Diambil kembali dari <https://tekno.kompas.com/read/2012/05/02/00265964/masa.lalu.kini.dan.masa.depan.teknologi.augmented.reality>. Diakses pada tanggal (03 Desember 2018).
- Pratama Sarwedy Rendra, Mumtahana Hani Atun, (2017). "Perancangan Teknologi *Augmented Reality* pada Brosur STT Dharma Iswara Madiun".
- Putra Adhitya Wibawa, (2016). Vuforia. Diambil kembali dari <https://teknournal.com/vuforia/>. Diakses pada tanggal (03 Desember 2018).
- Purwoko Anggoro Adi, Wahyudi Eko Nur, (2014). "Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality Untuk Marketing Pada Universitas Stikubank Semarang".
- S Nova Andriatna, (2015). Unity 3D. Diambil kembali dari <https://novaandriatnas.wordpress.com/2015/03/09/pengenalan-software-unity-3d/>. Diakses pada tanggal (21 Juli 219).
- Safaat H, Nazruddin, 2012, *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android (edisi revisi)*. Informatika, Bandung.
- Yuliati Tri, Utami Ema, Fatta Hanif Al, (2014). "Perancangan Mobile Augmented Reality Dengan Metode Interactive Multimedia System Design Development (Studi Kasus: Brosur Di Sekolah Tinggi Teknologi Dumai)".

Ardiantoro Luki, Zahara Soffa, Sunarmi Nani, (2019). Pemanfaatan Knowledge Data Discovery(Kdd) Pada Pola Permainan Atlet Bulutangkis.

Zahara Soffa, (2017). Interoperabilitas Tingkat Fungsionalitas Aplikasi Pada Migrasi Virtual Machine Di Lingkungan Cloud Computing.