

DAFTAR PUSTAKA

- Afissunani, Akhmad dkk. 2011. *Multi Marker Augmented Reality untuk Aplikasi Magic Book*. Institut Teknologi Sepuluh November.
- Ardhianto, Eka dkk. 2012. *Augmented Reality Objek 3 Dimensi dengan Perangkat Artoolkit dan Blender*. Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK Volume 17, No.2, Juli 2012 : 107-117 ISSN : 0854-9524.
- Ariyanto, Bowo Dwi. 2012. *Simulasi Perilaku Pergerakan Objek 3D Media Augmented Reality Berbasis Logika Fuzzy*. Teknologi Permainan Konsentrasi Jaringan Cerdas Multimedia Jurusan Teknik Elektro Fakultas Teknik Industri Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya
- Arsyad, M Aulia dkk. 2012. *Visualisai Asmaul Husna dalam Bentuk Animasi 3 Dimensi Menggunakan Teknologi Augmented Reality*. Proceeding Konferensi Nasional Sistem Informasi. Proceeding edition ISBN: 9786029876802.
- Azhar, Nur Fajri dkk. 2014. *Pemanfaatan Augmented Reality untuk Game "Ranger Target" FPS Berbasis Android Menggunakan Unity 3D dan Vuforia SDK*. Institut Teknologi Sepuluh Nopember.
- Azuma, Ronald T. 1997. *A Survey of Augmented Reality*. *Journal. Presence: Teleoperators and Virtual Environments*. vol. 6, no. 4, Aug., pp.355385.
- Connolly dan Bagui. 2003. *Database Sitem:A Practical Approach to Design, Implementation and Management with Learning SQL*. United States : Addison-Wesley Longman, Limited.
- Dumas, Joseph S. dan Janice C. Redish. 1999. *A Practical Guide to Usability Testing.Revised Edition*. Bethesda, USA : Redish & Associates, Inc.
- Fathoni, Mochamad dkk. 2012. *Alat Musik Perkusi Augmented Reality Berbasis Android*. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Fatta, Al Hanif. 2007. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*. Yogyakarta : ANDI.
- Harianto, Kristanto. 1993. *Konsep & Perancangan Data Base*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Indrawaty, Youllia dkk. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Anatomi Manusia Menggunakan Metode Augmented Reality*. Teknik Informatika, Institut Teknologi Nasional Bandung..
- Masruri, Anis dkk. 2008. *Dasar-dasar katalogisasi*. Yogyakarta: Fakultas Adab Dan Ilmu Budaya Uin.

- Nugroho, Adi. 2009. *Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML dan Java*. Yogyakarta: ANDI.
- Ridwan, Muhamad. 2012. *Perencanaan Pengembangan Pariwisata*. Medan: PT. Sofmedia.
- Rubin, Jeffrey dan Dana Chisnell. 2008. *Handbook of Usability Testing: How to Plan, Design, and Conduct Effective Tests (2nd edition)*, IN: Wiley Publishing, Inc. Tom Tullis & Bill Albert (2008) *Measuring the User Experience: Collecting, Analyzing, and Presenting Usability Metrics*, MK: Morgan Kaufmann.
- Santoso, Insap. 2009. *Interaksi Manusia dan Komputer*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Suhardiman, Deddy dkk. 2013. *Pembuatan Simulasi Pergerakan Objek 3D Menggunakan OpenGL*. Jurusan Teknik Elektro-FT, UNSRAT.
- Yudiantika, Aditya Rizki dkk. 2013. *Implementasi Augmented Reality di Museum: Studi Awal Perancangan Aplikasi Edukasi untuk Pengunjung Museum*. Paper KNASTIK Universitas Gadjah Mada.