

DAFTAR PUSTAKA

- Nugroho, A & Pramono, B.A. (2017). *Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia dan Unity pada pengenalan objek 3D dengan Studi kasus gedung M Universitas Semarang.*
- Bassil, Y. (2012). *A Simulation Model For The Waterfall. International Journal Of Engineering & Technology.*
- Craig, A.B. (2013) *Understanding Augmented Reality, Concepts and Applications. Elsevier Inc. USA*
- Firman, S. R., A.Sumarudin, & Munengsih S. B. (2017). *Aplikasi 3d Virtual Reality Sebagai Media Pengenalan Kampus Politeknik Negeri Indramayu Berbasis Mobile. Indra mayu : Politeknik Negeri*
- Hartat, Sri et al. (2017). *Sistem Aplikasi Edukasi Stmik Pring Sewu Berbasis Android sebagai Media Komunikasi dan Informasi. Jurnal Teknosai UNAND : 143-52*
- Haryani, P., & Triyono, J. (2017). *Augmented Reality (AR) Seabagai Teknologi Interaktif Dalam Pengenalan Benda Cagar Budaya Kepada Masyarakat*
- Manuputty, A.C., & Prasida, T.A.S. (2017). *Perancangan Augmented Reality Media Markeles Point Of Interest (POI) Dalam Memberikan Informasi Gedung Berbasis Android. Studi kasus Universitas Kristen Satya Wacana*
- Ossy, D. E. W., & Yunda H. (2010) *Implementasi Teknologi Augmented Reality Pada Gedung-Gedung Di Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Lampung*
- Pressman, Roger S. (2012). *Rekayasa Perangkat Lunak-Buku Satu, Pendekatan Praktisi (Edisi 7). Yogyakarta*
- Pressman, Roger S. (2007) *Software Engineering : A Practitioner's Approach. Third Ed. McGrawHill International*

Riri, S., M, H Rusdi., Muhammad, R, A. (2017) *Aplikasi Pengenalan Kampus dengan Perangkat Android Berbasis Augmented Reality*

Sihite, B., F., & Sani, N. A. (2013). *Pembuatan Aplikasi 3D Viewer Mobile dengan Menggunakan Teknologi Virtual Reality (Studi kasus : Perobekan Bendera Belanda di Hotel Majapahit)*. Jurnal Teknik Pomits, 397-400.