

DAFTAR PUSTAKA

- Anggriyadi. 2012. *Augmented Reality Guide*, Universitas Komputer Indonesia: Bandung.
- Arikunto, S. 1996. *Prosedur Penelitian*, PT. Rineka Cipta : Jakarta.
- . 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi 2010)*. PT. Rineka Cipta : Jakarta
- Azhar, Fajri. 2011. *Augmented Reality dan Android*. Surakarta: Buku AR Online
- Billing, Mark with Haller, Michael and Thomas, Bruce, 2007. *Emerging Technologies of Augmented Reality: Interface and Design*. Idea Group Publishing. Idea Group Inc., United States of America.
- David, Assaf Ben. 2011. *Mobile Application Testing Best Practice to Ensure Quality*. Amdocs.
- Fernando, Mario. 2013. Membuat Aplikasi Augmented Reality Menggunakan Vuforia SDK dan Unity. *Program Studi Teknik Informatika: Universitas Klabat Manado*.
- Guritno, S. (N.D.). Sudaryono, dan Rahardja, U. 2011. *Theory and Application of IT Research: Metodologi Penelitian Teknologi Informasi*.
- Haryani, Prita dan Joko Triyono. 2017. *Augmented Reality Sebagai Teknologi Interaktif Dalam Pengenalan Cagar Budaya Kepada Masyarakat*. Yogyakarta: IST AKPRIND.
- Hoxmeier, J.A., and DiCesare, C. 2000. *System Response Time and User Satisfaction: An Experimental Study of Browser-Based Applications*. AMCIS 2000 Proceedings, 347. Article.
- Kamelia, Lia. 2015. Perkembangan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Kimia Dasar. *Program Studi Teknik Informatika: Universitas Sunan Gunung Jati*.
- Niknejad H, Peirovi H, Jorjani M, Ahmadian A, Ghanavi J, Seifalian MA, et al. 2011. Properties of the amniotic membrane for potential use in tissue engineering. *European Cells and Materials*. 15:88-9
- Prasetyo, Sigit Adi. 2014. *Augmented Reality Tata Surya Sebagai Sarana Pembelajaran Interaktif Bagi Siswa Sekolah Dasar Berbasis Android*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Remondino, F., dan El-Hakim, S. (2006). *Image-based 3D Modelling: A Review*. Photogramm. Vol.21. no. p.269-291.
- Safaat, Nazarudin. 2012. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC berbasis Android*. Bandung: Informatika.
- Suardi, M. 2015. *Belajar dan Pembelajaran (Edisi 1)*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- . 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Suyanto, M. 2004. *Analisis dan Desain Aplikasi Multimedia*. Yogyakarta: Andi
Wagner, S. 2013. *Software Product Quality Control*. New York. SpringerVerlagg