

DAFTAR PUSTAKA

- Antara, I. P. H., Darmawiguna, I. G. M., & Sunarya, I. M. G. (2015).
Pengembangan Aplikasi *Markerless Augmented Reality* Pengenalan Keris
Dan Proses Pembuatan Keris, 4.
- Arth, C., Grasset, R., Gruber, L., Langlotz, T., Mulloni, A., & Wagner, D. (2015).
The History of Mobile Augmented Reality, (May). Retrieved from
<http://arxiv.org/abs/1505.01319>
- Arnie, M. Lund. (2011). *U s e Q u e s t i o n n a i r e* . Diakses dari :
<http://garyperlman.com/quest/quest.cgi?form=USE> pada tanggal 16 Juni
2017. Jam 20.00 WIB.
- App.testobject(2017).*Test Automated*
Diakses dari : <https://app.testobject.com/>. Pada tanggal 17 Juni 2017 Pukul
5:09 Wib.
- Franca, J. (2015). SOAQM : *Quality model for SOA applications based on ISO
25010*, (April). <https://doi.org/10.5220/0005369100600070>
- Grasset, R., & Technology, P. (2015). *The History of Mobile Augmented Reality
The History of Mobile Augmented Reality*, (June).
- Gantter(2017). *Terms of service*.
Diakses dari : gantter.com/terms-of-service. Pada tanggal 17 Juni 2017
Pukul 5:09 Wib.
- Hendrianto, D. (n.d.). Implementasi *Augmented Reality* Memanfaatkan Sensor
Akselerometer , Kompas dan GPS Pada Penentuan Lokasi Masjid Berbasis
Android, 1–5.
- Kamelia, L. (2015). Perkembangan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media
Pembelajaran Interaktif Pada Mata, IX.
- LYU 1204 A *Mobile Assisted Localization Scheme for Augmented Reality*.
(2013), (1155000577)

- Martono, K. T. (2011). *Augmented Reality Sebagai Metafora Baru dalam Teknologi Interaksi Manusia dan Komputer*, 1(2), 60–64.
- Pouke, M. (2015). *Augmented virtuality : transforming real human activity into virtual environments*.
- Prasetyo, K. W., & Sakaria, S. (2016). *Structural and Behavioral Models of RFID- based Students Attendance System Using Model-View-Controller Pattern Structural and Behavioral Models of RFID-based Students Attendance System Using Model-View-Controller Pattern, (March)*.
- Pressman, R. S. (n.d.). *Software Engineering*.
- Priyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif*.
- Siltanen, S. (2012). *Theory and applications of marker-based augmented reality. Espoo 2012. VTT Science Series 3. Retrieved from <http://www.vtt.fi/publications/index.jsp>*
- Studi, P., Informatika, T., Sains, F., Teknologi, D. A. N., Islam, U., & Sunan, N. (2013). *Pencarian Tempat Kos Dengan Teknologi Augmented Reality Berbasis Smartphone. Hanif*.
- Testobjeck (2017). Home. Diakses dari ; <http://garyperlman.com/quest/quest.cgi?form=USE> pada tanggal 26 Juni 2017. Jam 01.59 WIB.
- Unity. (2015). *The Leading Global Game Industry Software*. Diakses dari : <http://unity3d.com/public-relations>. Pada tanggal 14 Mei 2015. Jam 20.00 WIB.
- Vuforia(2017). *Types of Data and Collection Methods*.
Diakses dari : <https://developer.vuforia.com/legal/privacy>. Pada tanggal 17 Juni 2017 pukul 5:09 Wib.

Whitten, J. L., & Lonnie D. Bentley. (2007). *Systems Analysis and Design Methods*. McGraw-Hill. <https://doi.org/10.1007/s13398-014-0173-7.2>

Wikipedia(2016).*Sejarah Augmented Reality*

Diakses dari : https://id.wikipedia.org/wiki/Realitas_tertambah. Pada tanggal 17 Juni 2017 Pukul 5:33 Wib.

Yanti, S. N., Setyaningsih, E., & Sasono, M. H. (2015). *Augmented Reality pada Aplikasi Anatomi Tubuh Manusia ...* (Yanti dkk.). *Prosiding SNST Ke-6*, 32–40.

